カオスヘッド＆シュタインズ・ゲート

科学アドベンチャーシリーズ マニアックス

Hobby JAPAN



5pb.×ニトロプラス
完全監修

Hobby JAPAN

無限に拡大するSCIENCE OF WONDERの世界……

驚愕の2大アドベンチャーゲームのすべてを
読み解け。

『STEINS;GATE』書き下ろしSS &
SSと連動した「牧瀬 紅莉栖からの手紙」が付属!

カオスヘッド＆シュタインズ・ゲート

科学アドベンチャーシリーズ マニアックス

Hobby JAPAN



カオスヘッド＆シュタインズ・ゲート

科学アドベンチャーシリーズ マニアックス



カオスヘッド & シュタインズ・ゲート

科学アドベンチャーシリーズ　マニアックス

書籍としてのSFという「物語様式」が廃れてしまってから、ずいぶん経つような気がする。だが、真に無限なものは人間の想像力である、ということに変わりはない。

その想像力の種は、奇しくも「アドベンチャーゲーム」という分野で花開いた。

科学に裏打ちされたリアリティと、確かなエンターテイメント性の両輪が紡ぎだす、奇想天外な世界。かつてないゲーム体験と興奮、感動を生み出す、「科学アドベンチャーシリーズ」の物語。

実在する街の、とあるスポットから始まり、とあるスポットで終わる二つの物語の環。

それらは同時に、感動の環、ユーザーのつながりの環を生み出し、ネットやTwitter上で、その熱は現在も拡大しつつある。

この書籍は「ゲーム」単体の攻略や解説といった切り口ではなく、シリーズに関わったクリエイター諸氏の持つ背景や物語としての面白さ、いわば「ゲームのバックグラウンド」的な部分のほかに、ファン活動やメディアミックス作品も含めた、ゲームの全体像を総合的に伝えることを念頭に置いて企画されたものである。

本書が、読者の方々のシリーズへの熱量を保つ一助になれば幸いである。

Contents 目次



『CHAOS;HEAD』シリーズ

『STEINS:GATE』





Creater Interview

Special Contents

Data & Flowchart

『STEINS;GATE』Official After Story

CAUTION

付録の「牧瀬紅莉栖からの手紙」はショートストーリーと連動しています。
そちらを通読後、封を開けてください。

妄想科学アドベンチャー
『CHAOS;HEAD』&『CHAOS;HEAD NOAH』

企画原案……志倉千代丸(5pb.)
シナリオ……林直孝(5pb.)
キャラクターデザイン……ささきむつみ
サブキャラクターデザイン……松尾ゆきひろ(5pb.)
プロダクトデザイン……CHOCO
プロデューサー……松原達也(5pb.)
音楽……阿保剛(5pb.)、磯江俊道(ZIZZ)

想定科学アドベンチャー
『STEINS;GATE』

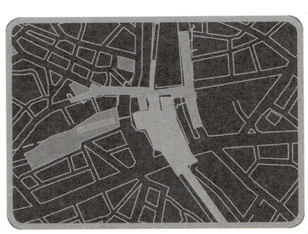
企画原案……志倉千代丸(5pb.)
シナリオ……林直孝(5pb.)
シナリオ構成協力……下倉バイオ(ニトロプラス)
キャラクターデザイン……huke
ガジェットデザイン……SH@RP
プロデューサー……松原達也(5pb.)
アートディレクター……ぺはら塗装(ニトロプラス)
音楽……阿保剛(5pb.)、磯江俊道(ZIZZ)
PC版コスプレパッチ衣装デザイン……カラフル


CHäOS;HEAd
If you are God, and the delusion becomes reality.
About what kind of the noids you get?
Is it the sensual world? The despotic society?
The destructive sanctions?
Or...
SHIBUYA
107
THE
MAPLE

そして、物語は混沌の街
“渋谷”を舞台に幕を開ける——

渋谷を見下ろせるビルの屋上、コンテナハウスに住む一人の少年の周囲に起こる数々の事件。
その裏で蠢く陰謀と黒幕の影。すべての謎を解き明かし、渋谷を救うのは——誰？





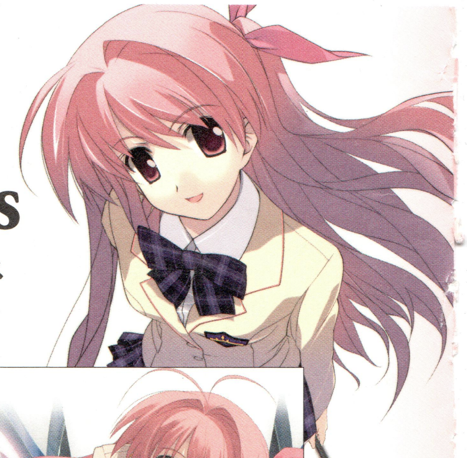
人を惹きつける活力、意志と熱気の集まる“谷間”、「渋谷」とは？

渋谷は東京を代表する都市の一つ。ハチ公像がある駅前を中心とした半径1キロ以内のエリアには、パルコや西武百貨店などのデパート、クラブやショップがひしめき、「ビットバレー」と呼ばれる由縁であるITベンチャーも数多く本社を構える。地形的には谷底にあたり、坂が多いことも特徴。「渋谷カジュアル」「女子高生ブーム」など長らく流行の発信地だったが、近年はインターネット・携帯電話の普及により、文化・情報の発信源は拡散傾向にあり、従来の役割を失いつつある。

『CHAOS;HEAD』既存シリーズ紹介

『CHAOS;HEAD』Series

科学アドベンチャー（ADV）シリーズの嚆矢は、ショッキングなサイコサスペンス作品であった。まずはPC版から始まった『CHAOS;HEAD』の足跡を辿ってみよう。



Chäos;HEAd

If you are God, and the delusion becomes reality.
About what kind of the noids you get?
Is it the sensual world? The despotic society?
The destructive sanctions?
Or...

DATA ▶▶▶ ●2008年4月25日発売 ●9240円(税込)



5pb.×ニトロプラスコラボレーション第一弾

家庭用ハードを中心に『メモリーズオフ』シリーズなどの美少女ADVを中心にリリースしていた5pb.と、PCというプラットフォームでエッジの効いた作品をリリースし続けるニトロプラスがタッグを組んだ『CHAOS;HEAD』。ADVを主戦場にする二社が手を組むという異例の事態は、PCゲーム市場で想像以上の化学反応を引き起こし「科学ADVシリーズ」の出発を高らかに告げるものとなった。なおこのPC版はノーマルとTRUEの二つのエンディングが存在した。



妄想を科学する新感覚ADV

本作のメインテーマとなるのは「妄想」。頭の中の妄想を具現化できたら——という志倉氏の発案から生まれた本作で描かれる「具現化」現象は驚くようなものばかり。だが劇中ではそのメカニズムについて、独自理論と科学的視点を持ち込むことで、一定のリアリティを保持しつつ物語が展開する。またPC＆携帯電話、ネットの隆盛やオタク文化など、情報化社会の代表的要素もぎっしり盛り込まれており、独自性も高く評価された。

サイコスリラー×美少女

美少女に血と狂気を絡め、いわゆるサイコスリラー的手法を採用した本作は、5pb.とニトロプラスの持つ長所が絶妙に絡み合い、発売前から双方のファンから大いに注目を集めることとなった。ハードな描写は林氏の持ち味でもあり、ニトロプラススタッフも凝った演出を駆使して「美少女と血」のコントラストを表現。多くのユーザーの目を惹きつけることに成功した。



◀美少女と血の描写が入り交じるシーンはとにかく凄惨。劇中に登場する拷問シーンなども、実に痛々しく描かれている。

note

発売当時の反響を探る

『CHAOS;HEAD』が発売されたのは2008年4月であり、この頃は「恋愛」、「泣き」といった美少女ゲームの方向性がやや飽きられ、市場が新たな方向性を模索していた時期であった。その中で現れた本作は、科学をベースにした設定やショッキングな事件の描写、都会の人間関係の薄さから生じる他人への神経症的な恐怖や「ひきこもり」という時代とリンクしたテーマを扱っており、独自の個性が高い評価とともに受け入れられた。

EX Tips About『CHAOS』 本作の大きなキーワードである「妄想」。妄想は快楽に結びつく性的なものや、恐怖、怒りなどといった負の感情につながる被害妄想など、実に多彩ではあるが、本質的には想像力を持つ生物である人間が、その能力ゆえに根源的に秘めている↗

CHAOS;HEAD NOAH

If you are God, and the delusion becomes reality.
About what kind of the noids you get?
Is it the sensual world? The despotic society?
The destructive sanctions?
Or...

DATA ▶▶▶ ●2009年2月26日発売 ●通常版7140円（税込）、限定版9240円（税込） ●プラチナコレクション 2940円（税込）



Xbox 360というプラットフォームへの挑戦

コンシューマーハードへの移植を行なう上で、PCと同等かそれ以上の表現力を持ち、表現にも規制のかかりにくいプラットフォームであるということで選ばれたのが、Xbox 360であった。この移植をきっかけに、5pb.はXbox 360に多くの主力タイトルを投入することとなる。ADVでは自社タイトルの『STEINS;GATE』や『メモリーズオフ』、他社作品の移植作『タユタマ』、『W.L.O.世界恋愛機構』などがリリースされている。「実績」など独自システムの追加が必要なこの移植には、ニトロプラススタッフ・おがみけいち氏やまさかり氏らの力も注がれ、リリースとともにさらなるファン層を獲得していくこととなった。

一風変わった個別ルート

『CHAOS;HEAD NOAH』の最大の魅力は「ヒロイン個別ルート」の追加であろう。ギャルゲーと呼ばれるジャンルのヒロイン個別ルートといえば、目当てのキャラクターとハッピーエンドを迎えられるものを指すことが多いが、本作に存在する個別ルートのほとんどのエンディングは、人によって、バッドエンドと捉えることもできるほど、衝撃的なものになっている。この意外性もまた、本作を印象深いものへと昇華させる一因となっていた。



▲一部のシーンでは『CHAOS;HEAD』から演出面の強化が図られているのも本作の魅力の一つ。PC版を遊んだユーザーは、ヒロイン個別ルートだけでなく、ディソードを取り出すシーンなどにも注目してゲームを進めてみよう。

科学ADVという物語を携帯する

2010年、『CHAOS;HEAD NOAH』は携帯ゲーム機であるプレイステーションポータブル（以下PSP）へと移植された。原案を務めた志倉氏がかねてから注目する、ADVと携帯ゲーム機の親和性の高さは、多くのユーザーたちに受け入れられることとなり、もう一度本作を遊びたいというプレイヤーからの高評価はもちろん、新規ファンの獲得にもつながっていった。現在は、iPhone/iPod touch/iPad版もリリースされており、これをきっかけに新たなプレイヤーが増えることは間違いない。



◀トゥルーエンドを見るためにはかなりのプレイ時間が必要な本作だが、携帯ゲーム機なら気長に続けられる？

PSP版独自の仕様について

PSP版の『CHAOS;HEAD NOAH』はXbox 360版と比べて、物語に大きな変更はないが、CEROのレーティングがDへと変化したことで、Bルートや梢ルートの残虐シーンが若干カットされている。CEROのレーティングがXbox 360版よりもマイルドになったのは、PSP版をより多くの人に遊んでもらいたいという制作陣の意向によるものである。その他、ゲーム内容やシステム面での細かな変更点については下に挙げておくので、未プレイの人は、これらをチェックして、どのハードで本作を楽しむかの判断材料としてもらいたい。

note

その他の主な変更点

●OP映像・OP EDテーマ曲の変更 ●チャプターリストはクリアー後に使用可能 ●CGリストから背景CGがカットされている ●CGリストでスクリーンショットを撮り、PSPの壁紙にすることが可能

EX Tips About『CHAOS』 資質である。ちなみに劇中にも、思考を盗み見られている（思考盗撮）、常に誰かに見られている（視線恐怖）、頭で考えていることが漏れ出している（思考伝播、思考察知）、など、「妄想」をテーマにしたモチーフが多く散りばめられている。

Chäos;HEAd らぶChu☆Chu!
妄想爆裂ADV

DATA ▶▶▶ ●2010年3月25日発売 ●限定版9240円(税込)
●通常版6090円(税込)



『CHAOS;HEAD』ヒロインとChu☆Chuできる外伝作!

本作では『CHAOS;HEAD』のヒロインたちとの「恋愛」にスポットが当たるが、拓巳はご存知の通りオタクで引きこもりの妄想狂。そんな彼が、妄想世界で繰り広げる恋愛模様が普通のものになるわけもなく…。志倉氏いわく「林のやりたかったことが結実」したという本作。萌えやHENTAI描写的な意味だけでなく、経緯的にもP.41で解説されているような事実があったようだ。ちなみに本作は2011年1月27日にPSP版の発売が決定している。新たにnaoさんによるOP曲、いとうかなこさんとファンタズムによるED曲が用意され、さらなる発展を見せる予定だ。



◀本作のストーリーラインは基本的にラブコメ風味。お気に入りのヒロインと、甘い恋愛を楽しめる。



◀拓巳の破廉恥極まりない妄想が引き起こす、ユーザーにとっては美味しいハプニングは今作も健在である。

広がる『CHAOS;HEAD』の世界

大ヒットした『CHAOS;HEAD』の世界はゲーム外にも拡大し、数々のメディアミックス展開を生んだ。ここではその一部を紹介しよう。

animation TVアニメ『カオス;ヘッド―CHAOS;HEAD―』

2008年10月から12月まで、全12話が深夜アニメとして放映。監督は「おとぎ銃士赤ずきん」で知られる石山タカ明氏、脚本は「仮面ライダー555」などの代表作がある井上敏樹氏が担当している。PC版発売からわずか半年という異例のスピードでのアニメ化と、既存美少女作品の定番から大きく隔たった異様な物語、ゲーム同様、拓巳の突出した個性が話題に。前半は妄想と現実の入り混じる独特の世界が描かれ、後半はディソードによるバトルが中心の構成となっていた。

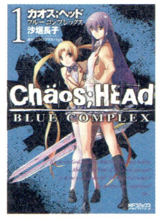


books ノベライズ&コミカライズ

アニメ化と同時期に、ノベライズ&コミカライズも行なわれた。本編のストーリーに沿ったものから、劇中に登場するアニメ「ブラッドチューン」自体をノベライズしたユニークな作品まで、多数が存在。それらの作品はP.56からの関連グッズ一覧ページにも掲載されているので、一度確認してみよう。



◀通称『ブラチュー』が小説に!? 星来の活躍が描かれる!



◀セナが主人公!? 別視点で描かれる『CHAOS』の物語も!

next 『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』もWebコミック展開中!

現在、『らぶChu☆Chu!』がWebコミックとして、「ファミ通コミッククリア」(エンターブレイン)にて連載中! ファンは要チェック!



作画担当・杜講一郎さん×佐倉乎美さんコメント

コミカルで可愛くその上シリアスな面を持っていたりと、幅と懐の広い作品なので、その魅力を余すことなく漫画にできる様、また原作ファン、初体験の人、みんな一緒に楽しめることを目標に頑張ります。応援よろしくお願いします。

CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!
掲載:「ファミ通コミッククリア」(http://www.famitsu.com/comic_clear/)にて月1回WEB掲載　漫画:杜講一郎×佐倉乎美　ストーリー構成:日暮茶坊
原作:5pb.　キャラクターデザイン:ささきむつみ　掲載日:2010年9月17日より開始

EX Tips About『CHAOS』 シリーズ第一弾でありながら、多彩なメディアミックスが展開された『CHAOS;HEAD』。5pb.作品ではメディアミックスが常に意識されており、今後の科学ADVシリーズ第三弾や、それ以外の最新作である格闘ゲーム『ファントムブレイカー』なども含め、↗

妄想と現実の入り混じる世界をより深く知るための

『CHAOS;HEAD』の世界観とキーワード

ここでは『CHAOS;HEAD』の物語を読み解く上で必須のキーワードをピックアップし、解説していく。次ページからのキャラ紹介の前に目を通しておいていただきたい。いずれも科学と妄想が絡みあう独特の世界観を象徴するものばかりだ。

【 ギガロマニアックス 】

語源は「メガロマニアックス（誇大妄想狂）」で、妄想を具現化することが可能な人々。妄想と現実が入り混じる異様な世界観は本作の大きな特徴で、主人公の拓巳もそこから発想・設定されている。現実と虚構の境目を情報化社会と結びつけ、恋愛要素やオタク文化といったスパイスを振りかけた上で描き出される成長物語は、本作だけの唯一無二の個性だ。



▲心を揺さぶられた時に発生する「妄想トリガー」にどう対処していくかが、拓巳の覚醒の鍵を握る。設定とゲームシステムを巧みに融合させたギミックだ。

【 ディソード 】

ギガロマニアックスが所持する妄想の剣。武器にもなるが「物理的真空」ともいえるディラックの海に干渉可能な端末でもあり、リアルブート（本ページ内）の補助装置として機能する。普段はディラックの海に収納されており、必要な時に具現化することができる。また、ディソードは物理法則を無視した存在で、見た目と重量は必ずしも一致しない。



◀▼拓巳やヒロインたちのディソードはすべて「花・植物」をモチーフにデザインされている。陰謀と悪意が渦巻く渋谷の街に、妄想の剣が花開くさまは、おどろおどろしくも美しい。



【 リアルブート 】

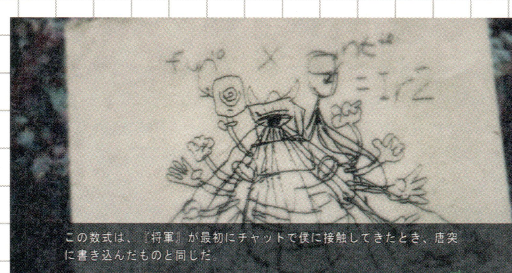
ギガロマニアックスの妄想を、周囲の人間たちに認識できる現実へと変換する能力。妄想を人間のデッドスポット（視覚の盲点となる場所）に落とし込み、個人の妄想が周囲共通認識へと拡大することで実行される。本来そこにあるはずのないものを共通認識として量子力学的に具現化するため、催眠術のような思い込みを利用したものとは過程も結果も異なる。

【 ノアⅡ 】

希テクノロジーが開発した、リアルブートを人工的に行なう装置。子機となる小型端末を媒介すれば、広範囲にリアルブートの効果を現出できる。いわば世界の機械仕掛けの君臨者となりうる、究極の洗脳機械である。あやせの示す「グラジオール黙示録」はノアⅡの出現をほのめかす予言であり、幼い拓巳の落書きで空想的に描かれた怪物の真の姿でもあった。

【 300人委員会 】

世界を影で支配するとされる秘密結社の名称。陰謀論に頻出する組織で、捉えどころのない不安や恐怖を下敷きとする本作の世界観を不気味に彩っている。本作で登場する300人委員会は、ギガロマニアックスのCODEサンプル入手に奔走する野呂瀬の影で、彼を操っている（ように見える）猪鼻・倉持が所属する組織。一連の事件の黒幕となっていながら拓巳たちですら手が届かない存在として、物語に奇妙な存在感と余韻を残している。なお、科学ADVシリーズ第二弾『STEINS;GATE』にも300人委員会が登場するが、こちらでも同じく世界のどこかで暗躍する秘密組織という扱い。物語を綺麗に閉じさせない「違和感」として、劇中に在り続けている。



▲かつて拓巳が書いた「Ir2」公式と落書きが、300人委員会の陰謀を加速する。ちなみに画像の怪物風「その目だれの目？」の真の作者は志倉氏だそう。

EX Tips About『CHAOS』

ゲーム以外の方向に展開が広がっていく可能性は十分にありそうに思える。また時折、他のゲームに、別作品のキャラクターがゲスト出演するというコラボも行なわれており、今後も、科学ADVシリーズのキャラクターをどこかで見かける機会があるかも？



Nishijyo Takumi

西條 拓巳 (CV:吉野裕行)

コンテナハウスに住む、妄想過剰なオタク系主人公







□Creater's Commentary

林直孝氏

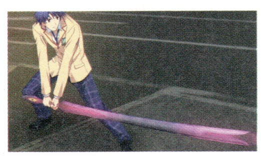
幅広いオタクジャンルをカバーすることで、並大抵のオタクではないぞということを表現できたかなと思っています。

□Profile

◆職業・身分：私立翠明学園2年C組　◆年齢：17歳
◆身長：170cm　◆体重：54kg　◆誕生日：6月21日
◆星座：双子座　◆誕生石：パール　◆血液型：AB型
◆趣味：インターネット、PCゲーム、フィギュア、アニメ観賞、妄想、絵を描くこと
◆好きなもの：星来たん、コーラ
◆苦手なもの：人が多い場所、人と話すこと、三次元女子、グリーンピース、しいたけ

□Di-sword

睡蓮の花をモチーフにしたディソードでシンプルなフォルムが特徴。直線状に伸びた刃を持ち、全長は拓巳の身長をゆうに上回る。後半では拓巳によって投擲され、操られるシーンなどもあった。睡蓮の花言葉は、「清純な心」「優しさ」「信頼」「純情」。





□Keyword & Playback

【妄想】

拓巳には妄想癖があり、日常のふとした出来事を捉えては、すぐに様々な妄想に耽溺してしまう。その妄想は実にバリエーション豊かだが、基本的には「エロゲ」によって培われた18禁表現ギリギリの妄想になりがち。過激でありつつ、どこかベタなその妄想は、制作陣の「既存の美少女ゲーム」に対するパロディ感覚を反映したものでもある。



【厨二病】

思春期にありがちな、傍から見ていて痛々しい言動が目立つ人のことを「厨二病」と呼ぶ。拓巳もネットゲーム内で自らを「疾風迅雷のナイトハルト」と名乗るなど、厨二病じみた言動が随所に見られる。一連の描写は思わず笑いを誘うが、英雄的行動への幼い憧れや自分の現状への鬱屈は、誰もが通り過ぎてきた道ゆえに、どこか共感を呼ぶ部分も。



EX Tips About Takumi

『CHAOS;HEAD』は高度情報化社会を舞台にした物語であり、情報の奔流の中、現実との関わりを否定し、実態を持たず己を既定する器のない拓巳の姿は、無数の情報の中で、現実をさまよう現代人の象徴とも取れる。また、終盤に訪れる↗

□Takumi In『CHAOS;HEAD』

妄想に浸食されていく世界で
オタク少年は剣へと手を伸ばす

西條拓巳は、外界との接点がほとんどない内向的な少年だ。『CHAOS;HEAD』のテーマが「妄想」であったことと、制作陣が「通常の美少女ゲーム」のカテゴリに収まらない物語を志向したことが、引きこもりで妄想好きのオタクという、一風変わった主人公が誕生した理由だった。この従来作品からいろんな意味で「外れた」主人公の物語は、外からの来訪者によって様々な方向へと拡散、飛躍していく。梨深や将軍、野呂瀬の出現によって、彼はただのオタク少年には重すぎる責任を背負わされることになるのだ。周囲の人々の思惑に乗せられ、望まざる状況に追い込まれていく拓巳は、いわばこの物語の一番の被害者でもある。物語の終盤で、彼は望まぬ戦いに身を投じ、結果として世界のディストピア化を食い止めるが、彼は決して、正義感からそうしたわけではなかった。自らを理解しようとしてくれた梨深を助けるために、唯一の牙である「妄想の剣」を手に立ち上がったのだ。エンディングで拓巳と梨深がお互いの気持ちを確かめ合うシーンは、多くのプレイヤーの感動を呼んだ。これまでの孤独と葛藤の中で育まれた想いがあったからこそ、妄想の存在である西條拓巳は、一人の人間として自らを認めることができたのだ。世界のためより、誰かのために。空虚な大義名分より、迷いの中から見つけた「大切な存在」のために世界を守ろうとする少年の物語は、大量の情報・価値観の中で誰もが迷っている高度情報化社会＝現代の成長物語として、奇妙に歪んだ美しさを持っている。



note

成長

本作の主人公・西條拓巳は、引きこもり気味の内気なオタク少年として描かれており、ゲーム開始時点では彼に感情移入することはなかなか難しいだろう。物語が進行するにつれ、拓巳は次第に成長していくが、その過程も、非常に緩やかでもどかしい。諏訪に脅され、ここで七海を助けるため覚醒するだろうというところでも、逃げ出してしまったりするほど。制作陣は拓巳に感情移入してもらうことより物語を見せることを重視して制作したそうだが、彼の弱さゆえの人間味や、ヘタレながらも憎めない言動へ共感を抱いたプレイヤーも多かったようだ。



▲ディソードを見つけるまでにさまざまな葛藤があったからこそ、このシーンに感動できる。プレイヤーとのシンクロ率が上昇する瞬間だ。

□Takumi In『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』

二次元女子も三次元女子も好き！
誰もが羨むリア充へとステップアップ

『CHAOS;HEAD』の感動的なエンディングで、梨深と結ばれたかに見えた拓巳だが、彼にはあの過酷な闘いのご褒美とも言うべき物語が用意されていた。自らの妄想した街に迷い込んだ拓巳の前に現れるギガロマニアックスの少女たちとの恋愛を描いた作品が、『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』である。本作において、拓巳はモテにモテる。およそ女性とは無縁の引きこもりのオタク少年でも、ここは彼の妄想世界。その影響はヒロインたちの心理にも及び、さらに拓巳が意外に女性の母性本能をくすぐる「守ってあげたい男子」であることも効果的(？)だったようだ。性根は優しい少年であることや、時折見せる男らしさなど、実はモテ要素も少なからず持ち合わせる彼。ほとんどのシナリオにおいて、オタクであることを受け入れ、「二次元も、三次元も好き」という一つの結論に達するが、これは彼にとって最高の「リア充」到達エンドだったのではないだろうか。



◀『CHAOS;HEAD』でも最終的には多くのヒロインのハートを勝ちとった拓巳。ついにオタク系男子の時代が到来!?



▲女心への無理解も、一部の女性にとっては魅力に映るようだ。普段は奇妙な反応が多い拓巳だが、ここぞという時はしっかりキメる天然のジゴロ要素も。

EX Tips About Takumi 「渋谷の崩壊」は拓巳を押し包む「幼年期の殻」の崩壊であり、決別と旅立ち、迫り来る現実との戦いの始まりを告げるものでもある。



Sakihata Rimi

咲畑 梨深 （CV：喜多村英梨）

天真爛漫で、快活なる拓巳の守り人





□Creater's Commentary

志倉千代丸氏

彼女の誕生日は、僕のものと一緒なんです。最初につけた設定が、そのまま残った結果なんですよ。

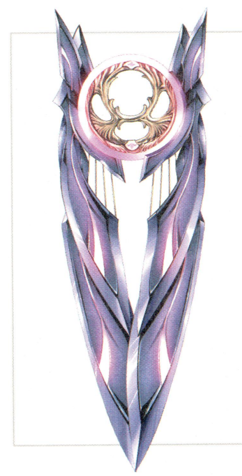
□Profile

◆職業・身分：私立翠明学園2年C組　◆年齢：17歳
◆身長：158cm　◆体重：46kg　◆3サイズ：84-58-86
◆誕生日：7月3日　◆星座：かに座　◆誕生石：ルビー
◆血液型：B型　◆趣味：空を見ること
◆好きなもの：立ち食いそば
◆苦手なもの：ホラー映画、甘い食べ物、ゴキブリ、勉強（特に英語）

□Di-sword

桔梗をモチーフにした梨深のディソードは、鋏のような形状で、梨深の意思によって中央部分が分離する。桔梗の花言葉は、「変わらぬ愛」「従順」などと、梨深にぴったりの言葉が並ぶ。パーツが羽根のようにも見えるのには理由がある。P.41を参照のこと。





□Keyword & Playback

【ビシィ】

梨深がたまに見せる、敬礼風の仕草とともに発する言葉。この言葉とポーズの印象の強さから、ファンの間では、「ビシィ」さん、「BC（ビーシー）」さんなどとも呼ばれることも。梨深の天真爛漫さが垣間見れるこのアクションだが、実はポーズだけで済ませることも多く、言葉自体は、それほどの頻度で使用されているわけではない。



【貧乏】

服や日用品をリアルブートでまかなっている梨深は、その健康的で爽やかなイメージからは想像もつかないが、全ヒロイン中最も「貧乏」な人物であるといえる。好きな食べ物も、立ち食いそばということで、コストパフォーマンスを考慮したものを選んでいるよう。最低限のモラルとして、現金のリアルブートはなるべくしないポリシーを持つ。



EX Tips About Rimi

ヒロインの中でもっとも母性のイメージが反映されているのは、梨深と星来。星来が際限なく甘えを許す愚かな母性を示すのに対して、梨深は拓巳に象徴的な「死」や成長の時をもたらす、現実的な母性とも捉えられる。

□Rimi In『CHAOS;HEAD』

二人の拓巳の間で揺れる
清廉で、無垢な少女の心

かって、自らを助けてくれた将軍への感謝と、異性としての拓巳への愛情がせめぎあう中で、「拓巳が生き続けることで、将軍の命が危険にさらされる」という残酷な真実を知る彼女。タイムリミットを感じ取った梨深は、一人で闘いへと身を投じる。梨深が拓巳に愛情を感じるようになった経緯については、梨深の過去の経験をたどってゆくとその要因が見えてくる。かつて野呂瀬の元で拷問を受けていた梨深は、自らを殺し続けることで、何度も新しい梨深としての自我を作り続けていた。このため、梨深にとって拓巳は、最初に触れた同世代の、違った価値観を持つ異性だったのだ。そのため拓巳は彼女の心に強く印象づけられたのではないだろうか。本作の物語は、梨深が拓巳への愛情を認めるシーンで幕を閉じる。崩壊した渋谷の中、梨深に本当の笑顔が戻るのを祝福するように、空が青く晴れ渡っていき、二人の想いは成就するのだ。

梨深の個別ルートでは、行き違いからセナ、梢と対峙することになり、彼女たちの心のトラウマを刺激し、戦いを収めようとした結果、二人を殺めてしまうという悲劇が引き起こされる。梨深は傷つき、幼児退行の状態に陥ってしまうが、精神世界へと踏み込んだ拓巳の手で自らを取り戻す。一足先に精神世界から目覚めた梨深は将軍の力を借り、野呂瀬と刺し違えることを選び拓巳の元から姿を消す。エンディングは、少し遅れて目覚めた拓巳が、何が起こったかを知らないまま梨深を探すべく外へと旅立つという、物悲しいものになっている。



note

卓越したリアルブート能力

梨深は将軍からリアルブートの仕組みを教えてもらっているせいか、強力なリアルブート能力を見せる。野呂瀬の実験で人為的に覚醒したギガロマニアックスとしては、最強クラスの能力を持っていると考えてよい。その能力の使い道は非常に幅広く、服や日用品のリアルブートといった生活手段としての活用はもちろん、個別ルートではセナを圧倒するほどの精神攻撃能力も垣間見せる。能力と責任感の強さゆえに、自分一人で様々な問題を解決しようとするところがあり、野呂瀬の元に一人で乗り込むなど、危険な行動もとりがちな面は弱点といえる。



▲梨深を捕えている禍々しい形をした器具は、野呂瀬のディソードが変形した姿。捕獲した者のリアルブート能力を封印する力があるようだ。

□Rimi In『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』

『CHAOS;HEAD』のヒロインは
ライバルひしめく妄想世界へ

妄想の世界に迷い込んでしまった拓巳を救うべく、単身拓巳の精神世界へ飛び込んだ梨深だったが、それを追うように他のヒロインたちも精神世界に登場する。『CHAOS;HEAD』のトゥルーエンディングともいえるBlue Skyルートにおいて、キスとともに気持ちを確かめあった二人だったが、他のヒロインたちはまだそんな二人の関係を知らず、拓巳と親しくする梨深をちょっと羨ましく思っているようだ。一方、拓巳は、梨深が「将軍」のことを好きなのではないかという疑いを抱き、梨深の気持ちを信じられずにいる。こうした疑念は、過去の『CHAOS;HEAD』の物語で、梨深が拓巳のことを心配するあまり、拓巳を必要以上に怖がらせる物事については、真実を中途半端にほのめかすように接し続けていたことが原因だ。二人の間のわだかまりは、梨深の真摯な言葉で徐々に解けていき、エンディングでは、将軍の墓の前で、お互いを想いあう二人の姿が見られる。



◀拓巳の妄想で星来のコスプレをする梨深。星来と梨深は髪の長さ、色が似ているため再現度は高め。



▲『CHAOS;HEAD』では「オタク脱出と成長」のテーマが描かれたが、本作では「オタクでもいいんだ」という気持ちの良い開き直りで物語の幕が降りる。

EX Tips About Rimi

また『CHAOS;HEAD NOAH』の梨深ルートでは、彼女が幼児退行してしまうことで立場が逆転。拓巳が彼女に母性ではなく守るべき異性としての姿を見出し、恋人としてのアイデンティティーを獲得していく描写がある。



Kishimoto Ayase

岸本 あやせ

（CV：榊原ゆい）

世界を感じとり、聴衆たちに発信するボーカリスト





□ Creater's Commentary

松原達也氏

FESは、またどこか他の作品にも登場させたいですね。科学ADVファンの皆様の声援があれば、その機会もあると思います。

□ Profile

◆職業・身分：私立翠明学園2年B組　◆年齢：16歳
◆身長：168cm　◆体重：49kg　◆3サイズ：81-56-82
◆誕生日：1月29日　◆星座：みずがめ座◆誕生石：ガーネット
◆血液型：O型
◆趣味：世界中に伝わる神話や伝承を調べること
◆好きなもの：チョコレート、歌うこと、世界の謎や陰謀について考えること
◆苦手なもの：数学、早起き

□ Di-sword

ダリアの花をモチーフにしたあやせのディソードは、刀身が左右非対称の中型の剣となっている。ダリアの花言葉は「移り気」「華麗」「威厳」「不安定」など。あやせが使う敵を凍結させる技は、地獄の最下層の異名"コキュートス"（嘆きの川）と呼ばれる。





□ Keyword & Playback

【電波女】

拓巳は作中で、あやせのことを「電波（デンパ）」と評している。この言葉は、狂ったような言動をする人のことを揶揄するスラング。ただ、彼女の歌は予言詩として、物語の後半で起きる出来事とリンクしていく。なお、あやせの語る予言や不思議な言葉は、基本的に志倉氏の創作。甘いもの好き、アーティストであることなど氏との共通項は多い？



【音楽】

ライブ中にはメイク、服装などがガラリと変わるあやせ。FESの音楽は、過激なメイクやファッションを特徴としたヴィジュアル系ロックの影響を受けているようだ。また彼女がボーカルを務めるバンド「ファンタズム」の名前の由来は、幻想、幻影という意味の英単語。また、リーダーでギター担当のRYOは志倉氏がモデルとなっている。



EX Tips About Ayase

妄想というテーマから生まれた「デンパ」という設定。あやせが語る予言詩、壮大な物語性を秘めた伝承、壮絶な黙示録のイメージなどは、志倉氏によるもの。熱心な科学ファンであるとともに、都市伝説・トンデモ系ネタの収集家でもある↗

□Ayase In『CHAOS;HEAD』



青い空を夢見て歌い続ける 人気バンドの歌姫

あやせは精神病患者を収容した施設・アークハートメディカル会に収容されていた過去があり、ここではギガロマニアックスとして覚醒させられるための拷問を受けていた。正気を保てなくなる程の拷問を長期間繰り返された結果、彼女はディソードの在り処を知るところとなったようだ。なお、余談ではあるが、このアークハートメディカル会のホームページは実在しており(http://www.arkheart-m.com/)、「児童の作品広場」のリンクが機能する(もちろん、真相はシナリオライター・林氏によって『CHAOS;HEAD』のプロモーション用として用意されたもの)。あやせは拷問を始めとする過去の悲惨な体験の影響で、言動に奇矯(ききょう)なところは見られるものの、基本的には拓巳の味方として物語に絡んでくる。彼女は、ディソードによってこの世界を変えることを望んでおり、それは個別ルートのあやせ編でも顕著に描かれている。行動不能に陥った他のギガロマニアックスたちを意に介さず自らの元にディソードを集め、邪心王を倒そうとする彼女が見上げる空は、朱色。拓巳もまたその世界に囚われてしまうこととなる。余談だがこの朱色の空に覆われた世界があやせの妄想によって引き起こされたものなら、彼女のリアルブート能力は、非常に強力だと推測することができる。

エンディングにおいては、7本のディソードを束ね、朱色の空に覆われた世界を砕くことに成功し、あやせは青い空の見える世界へと帰還する。かくして、長らく失われていた他人と同じ世界が、彼女の目の前に広がっていく……。

note

宗教的な言い回し

本作の原案を務めた志倉氏によれば、セナが科学的見地からディソードやギガロマニアックスの仕組みについて言及する解説キャラであるのに対して、あやせは彼女の持つ独特の世界観で拓巳を非現実の世界へと誘う、いわば神秘・宗教担当とのこと。最初のプレイで彼女の言動すべてに意味を与えることは難しいが、一度ゲームを終えた状態で彼女の台詞を見るとそこに秘められた意味を見出せるはず。あやせのフィルターを通じてみた世界もまた、『CHAOS;HEAD』の世界を捉える視点の一つなのだ。



▲あやせは拓巳にディソードを使った不思議な能力を見せつける。ギガロマニアックス歴が長いあやせは、さまざまな力を行使できるようだ。

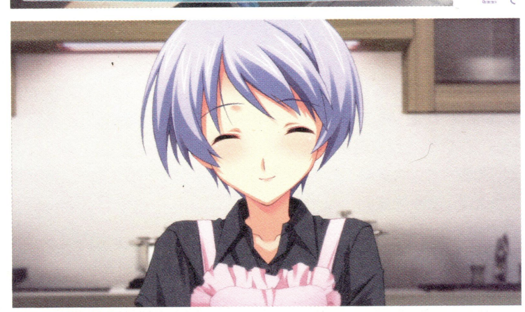
□Ayase In『CHAOS;HEAD らぶ Chu☆Chu!』

歌を捨てた少女が見上げる 遥か彼方の空の色

『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』の個別ルートでは、FESとして歌うことをやめたあやせが自らを見つめ直すことに重きが置かれている。『CHAOS;HEAD』ではメッセージを伝えるために歌っていた彼女だったが、その必要がなくなり、彼女は歌う意味を喪失していたのだ。そんなあやせに、拓巳は、歌が好きというシンプルかつ、崇高な気持ちを取り戻させるべく側にいることを誓う。結果として、彼女が作り上げた新しいFESのための歌は、妄想世界から脱出するための鍵・星来を呼び寄せる魂の歌となる。このシーンは、歌を通じて精霊(星来)を呼ぶというある種の儀式のようなものとも捉えられる。『CHAOS;HEAD』後に発売された科学ADVシリーズ第二弾『STEINS;GATE』にもFESとしてあやせが登場し、プロとして活躍していることがうかがえる描写があるが、これは歌うことに対する葛藤を乗り切った後、メジャーデビューしたあやせの姿である。

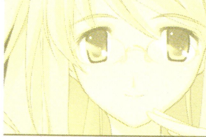


◀あやせの様々な表情を見ることができるのも本作の魅力。『CHAOS;HEAD』にはない興奮がここに!



▲エンディングではあやせの新妻(!?)風の姿を見ることができる。デンパな発言が目立つ彼女だが、好きな人に尽くしたいという乙女心は人一倍強いようだ。

EX Tips About Ayase　志倉氏が、その好奇心をもって溜め込んできた蓄積が役に立っているようである。



Kusunoki Yua

楠 優愛 （CV：たかはし智秋）

ニュージェネ事件の真相を探る優等生





□Creater's Commentary

林直孝氏

二面性を描く時、志倉に「もっと極端に」と言われたので、裏の顔はかなり「怖さ」を意識して描いています。

□Profile

◆職業・身分：私立翠明学園3年B組　◆年齢：17歳
◆身長：159cm　◆体重：53kg　◆3サイズ：87-60-90
◆誕生日：10月18日　◆星座：てんびん座　◆誕生石：オパール
◆血液型：A型　◆趣味：アニメ観賞、PC
◆好きなもの：可愛いお花、双子の妹の美愛
◆苦手なもの：運動

□Di-sword

バラをモチーフとしたディソードで、優雅な曲線が印象的な剣。花言葉は、「愛」「美」「内気な恥ずかしさ」。戦闘はあまり得意ではない優愛だが、『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』では、ディソードとリアルブート能力を生かして、星来と戦うシーンも見られる。





□Keyword & Playback

【オタク】

優愛は拓巳の趣味に対して最も寛容なヒロインで、『ブラッドチューン THE ANIMATION』のキャラクターを「可愛い」と表現する。こうしたオタク趣味は拓巳に近付くきっかけとして使われるが、実際の本人の趣味でもある。本来は真面目で控えめな彼女は、制服、私服の着こなしも地味だが、奔放で自由な星来への憧れなどもあるのだろう。



【二面性】

拓巳を問い詰める時などに、眼鏡が光り裏の顔が現れる優愛。激しい嫉妬や独占欲で精神を病みつつも、過剰な愛情表現が行なわれる状態を「ヤンデレ」（病んでいるがデレている）と呼ぶが、彼女はこのヤンデレ属性を持ったヒロインだ。普段は拓巳の上級生でややお姉さん的ポジションなのだが、日常の柔和さと裏の顔の落差は随一だろう。



EX Tips About Yua

二つの人格はフロイトやユングによる心理学の発展以降、「ジキルとハイド」をはじめ、ライトノベル分野では上遠野浩平の「ブギーポップは笑わない」シリーズ（アスキー・メディアワークス）など、エンターテイメントの文法にもよく使われ↗

□Yua In『CHAOS;HEAD』

失われた自らの半身を求め
拓巳を追いかけた先で……



　優愛は妹の美愛の死の原因が拓巳にあると推理し、「オタク趣味」という共通項を利用して拓巳へと接近する。接触を重ねるうちに、拓巳が自分の思い描いていた犯人像からかけ離れた人物であることを知るが、戸惑いつつも彼女はそれを、解離性同一性障害DID (Dissociative Identity Disorder)であると判断する。拓巳の中には複数の人格が存在しており、その人格の一つによって一連のニュージェネ事件は起こされているとミスリードされた優愛は、ギガロマニアックスの力を軸とした物語へと巻き込まれていく。個別ルートでは、ニュージェネ事件の犠牲者となったのは、実は「美愛になりかわった双子の姉・優愛」で、今現在優愛として生きているのは美愛であったことが明かされる。美愛と優愛は性格も大きく異なっており、それこそDIDとも呼べるほどの豹変ぶりで、今現在の優愛の人格が保たれている。拓巳をDIDと疑った本人こそが、皮肉にもその症状に似た歪みを持っていたのだ。自らの心の弱さを自覚した時、彼女はディソードをリアルブートする。壊れていることを受け入れること、それもまた、ギガロマニアックスとして覚醒するためのファクターなのかもしれない。そのほか、優愛の個別ルートでは、本来は自らが美愛であったという事実に耐え切れず壊れていく彼女の姿も描かれている。優愛として再び死ぬことを選ぼうとする彼女を救ったのは、優愛の死の間際の記憶と、拓巳の優しい手だった。そして彼女はもう一度、いちから、楠美愛として生きることを選び、悲しい双子の物語に決着がつけられる。

note

双子トリック

彼女の物語で印象的な、優愛と美愛が入れ替わっていたというエピソード。このトリッキーなアイデアは『CHAOS;HEAD』の初期からあった案ではなく、眼鏡というアイテムに引っ掛けて誕生。その有無による彼女の印象の差から後付け的に生まれたものだ。こうした双子の入れ替わりトリックとも言うべき仕掛けは、ミステリの世界においてはよく見られるものだが『CHAOS;HEAD』ではさらに、眼鏡とヤンデレ的二面性という記号を加え、それらを上手く使って、強烈な存在感を持つヒロイン像を生み出すことに成功している。



▲優愛と美愛は仲の良い姉妹で、入れ替わりを楽しむほどお互いを深く理解していた。家族にも気付かれない、二人だけの遊びが悲劇を生む。

□Yua In『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』

優愛として生き続けるか
美愛へと回帰するのか



◀美愛として生きるよう促すと、一部のシーンでは眼鏡を外したCGが見られるように。CG回収の時には忘れずに。

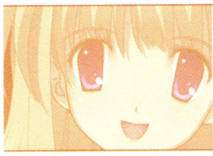


▲卒業証書を持って満面の笑みを見せる優愛。このCGにも差分があり、美愛として生きることを促すと、眼鏡だけでなく制服も美愛のものに変化する。

　『Chaos;HEAD らぶChu☆Chu!』においては優愛の持つ穏やかさと狂気の「二面性」がパロディ風に描かれている。怯える拓巳を勇気づける行為として、自ら積極的に裏の顔を見せようとする彼女は、優愛と美愛の悲しい記憶を乗り越えたかのように見える。物語の中で、優愛として生きるか、美愛として生きるかという大事な選択が迫られるシーンがあるが、どちらを選んでも彼女は、笑顔で拓巳を受け入れてくれる。このため、優愛、美愛でエンディングが若干変化するのもこのヒロインの特徴だ。なお、作中では優愛と美愛の人格を視覚的に区別するアイテムとして眼鏡が扱われているが、多重人格の症例では、人格の変化とともに、視力などの身体能力が変化するケースが実際にあるといわれている。人気コミック「多重人格探偵サイコ」(角川書店)でもこの現象と絡めて、眼鏡が人格変化を表現するキーアイテムとして描かれる。

EX Tips About Yua

るようになった。これらは人間として求められる規範・社会性と根源的な野性・欲求のぶつかりあいをテーマとすることが多いが、心理学自体は「実証・実験結果の不安定性」が常について回り、科学というよりは統計学に近い分野である。

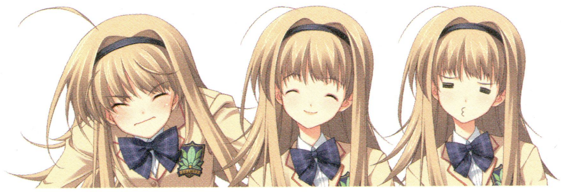


Nishijyo Nanami

西條 七海 （CV：宮崎羽衣）

拓巳を影ながらに支える、理想の妹





□Creater's Commentary

林直孝氏

スイーツ(笑)風の口うるさい妹を描こうとしたつもりですが、予想外の人気に……。ささきむつみさんの絵の力の凄さを思い知りました。

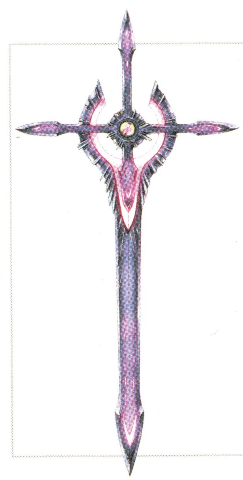
□Profile

◆職業・身分：私立翠明学園1年A組　◆年齢：16歳　◆身長：152cm
◆体重：42kg　◆3サイズ：77-54-80　◆誕生日：2月17日
◆星座：みずがめ座　◆誕生石：アメジスト　◆血液型：B型
◆趣味：スポーツ、カラオケ、料理
◆好きなもの：オムライス、マクディのフィッシュバーガー、コーラ
◆苦手なもの：グリンピース、しいたけ

□Di-sword

七海のディソードはトリカブトがモチーフ。トリカブトは猛毒を持つ毒草として有名で、トリカブトの花言葉は、「美しい輝き」「騎士道」「人嫌い」など。作中では、拓巳が渡したバングルをイメージさせる形状で、持つ者さえ傷つける諸刃の剣として描かれている。





□Keyword & Playback

【女子高生からの成長】

七海の周りには、「元気な女子高生」らしいアイテムやファクターが散りばめられている。流行のマスコットキャラクター「ゲロカエルん」を集めていたり、下校時にファーストフード店に寄り道したり、ちょっとしたプレゼントに喜んだり……。個性的なヒロインが揃う『CHAOS;HEAD』において、多くの人が一般的に持つ、理想的女子高生のイメージに最も近いキャラクターが七海なのではないだろうか。実際、過去のキャラクター人気投票でも常に1、2位を争う人気となっている。

物語上では拓巳のことを「おにぃ」と慕い、憎まれ口を叩きあいながら、普通の少女として生活していた七海だったが、「将軍の妹」という立場に目をつけた野呂瀬によって拷問を受けたことで、強制的にギガロマニアックスとして覚醒させられてしまう。右腕の喪失という悲惨で過酷な体験を通して、兄妹の絆を再確認し、強い少女へと変わっていく七海の健気な姿に、多くのプレイヤーが心を打たれた。



▲七海からは実在の各企業や歌手のパロディ名称を聞くことができる。彼女がよく立ち寄るマクディは某ファーストフード店に店構えがそっくりだ。

EX Tips About Nanami

妄想の存在であるという真実を秘めた拓巳にとって、彼女は生身の肉体を持つ実の妹として、現実世界との確かなつながりを象徴する存在。『CHAOS;HEADらぶChu☆chu！』で、彼女の働きかけを通じて描かれる「家族という絆」への帰還↗

□Nanami In『CHAOS;HEAD』

外界との接点を持たない拓巳を現実につなぐ、ただ一人の妹

『CHAOS:HEAD』の冒頭部分から、七海は拓巳の心の壁を軽々と乗り越えてくるキャラクターで、引きこもりという性格の拓巳が唯一、物語の最初から心を許せる存在となっている。家族との関係が希薄な拓巳にとって、七海は最後に残された家族との絆ともいえるだろう。七海は拓巳に口煩い妹として接するが、拓巳はそれを面倒くさそうに扱いつつも、随所で兄としての優しさを見せる行動をとっている。物語中盤において、七海が野呂瀬の手によって誘拐され、七海のものと思わしき切断された右手が拓巳のもとに送り届けられる。この凄惨な出来事が、拓巳が事件へと関わる動機となり、『CHAOS;HEAD』の物語を大きく動かしはじめるきっかけとなるのだ。物語終盤では、拓巳が「将軍」の妄想で生まれた存在であるということを知る七海だが、それでも彼女にとって拓巳もまた、かけがえのない「おにぃ」だった。野呂瀬との戦いを決意し、戦いの場へ向かう拓海の背にかけられる「おにぃも、ナナのおにぃだよ」という七海の声が、自らが妄想の存在であることを知った拓巳の立ち位置をはっきりとさせてくれることになったのではないだろうか。

個別ルートでは、拓巳がリアルブートしたもう一人の七海が登場する。そして、妹の無事を願う拓巳の強い思いが、拓巳の理想とする七海を創造し、妹への本心を告白するシナリオとなっている。客観的に見るとハッピーエンドとは言い難いエンディングを迎えることになるが、拓巳本人の視点からみるとその世界は紛れもなく幸福で、満たされた世界となっている。



note

失われた右腕の補完

物語中盤で七海の右腕は切断されてしまうが、以後学校に登場する七海は、両手が健在な姿で拓巳の前に姿を現す。これは拓巳の妄想によって生み出された七海であり、拓巳以外の人物がこの七海を見ているような描写は作中に存在しない。また、トゥルーエンドともいえるBlue Skyルートの最後の描写でも、きちんと右腕を備えた彼女の姿を見ることができる。これは、西條拓巳のオリジナルである将軍の、最後の力を振り絞ったリアルブートの賜物。妹の無事を願う二人の兄による、兄妹愛の強さを感じさせる二つのシーンに注目してもらいたい。



▲このシーンでも腕が元に戻っている。将軍の死後もリアルブートされた拓巳が生き続けるように、七海の右腕も現実のものとしてあり続ける。

□Nanami In『CHAOS;HEAD らぶ Chu☆Chu!』

妹からステップアップ 禁断の愛へと一直線!?

『CHAOS;HEAD』のアフターストーリーとなる本作でも、七海の右腕は拓巳の与えたバングルとともに、しっかりとその体へとつながっている。本作での七海は、拓巳を守りたいという意志に溢れており、自らをも傷つけるディソードを振りかざし、兄の身を守ろうとする。こういった彼女の危うい強さは、臆病だった拓巳が、ディソードを手にし、野呂瀬との戦いに身を投じた背中を見送ったところに起因している。臆病な拓巳の中に秘められた熱意を目にし、拓巳を「異性」として意識し始めた瞬間から、七海の元に、兄妹愛を越えた感情が芽生えたのではないだろうか。また、拓巳の過激な妄想からも、七海が彼にとってただの妹でないことが読み取れ、意識しあう二人の間は急速に発展していく。エンディングでは、七海が拓巳を西條家に連れていくシーンが見られ、この後、二人がどんな関係になるかはユーザーの想像に委ねられる描写となっている。

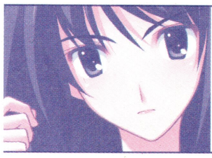


◀星来のプリントトレーナーを着た七海。このシチュエーションはテレフォンカードのデザインとして採用された。



▲恋人のように拓巳の腕にしがみつく七海。ここでも彼女の右腕は健在。幸せな未来を予感させるツーショットだが、口喧嘩の絶えない日常になりそう？

EX Tips About Nanami　は、同時に「現実」への確かな帰還を示すものだ。ちなみに恋愛ADVなどで主人公の家族が描かれないことが多いのは、それが虚構世界への没入を阻害しやすい日常的要素であるからである。



Aoi Sena

蒼井 セナ

（CV：生天目仁美）

崇高な魂を持ちながら、復讐のために彷徨う少女





□Creater's Commentary

志倉千代丸氏

科学的な考察を語ってくれるセナのおかげで、『CHAOS;HEAD』の物語に現実味を帯びさせることができたのではないかと思います。

□Profile

◆職業・身分：私立翠明学園3年A組　◆年齢：17歳
◆身長：162cm　◆体重：46kg　◆3サイズ：75-54-79
◆誕生日：3月8日　◆星座：魚座　◆誕生石：アクアマリン
◆血液型：AB型　◆趣味：立ち読み
◆好きなもの：科学、「ガルガリ君」（棒アイス）
◆苦手なもの：犬

□Di-sword

「情熱的な恋」、「密会」、「用心」などを花言葉に持つグラジオラスをモチーフとしたディソードで、両面に攻撃的な鋭い刃を持つ巨大な剣。グラジオラスの名前は、古代ローマ時代の剣・グラディウスに由来し、葉が剣の形に似ていることから名づけられたとされる。





□Keyword & Playback

【ガルガリ君】

青くてクールなイメージが彼女にぴったり、セナが度々口にしている棒アイス「ガルガリ君」。彼女はこのアイスの当たりを引くことを楽しみにしているが、モチーフとされる赤城乳業のアイス「ガリガリ君」の当たり確率は100本に2本（2%。数字は同社広報部による）。製造本数は一日あたり100万本、2010年は猛暑で品切れにもなりかけた人気商品だ。



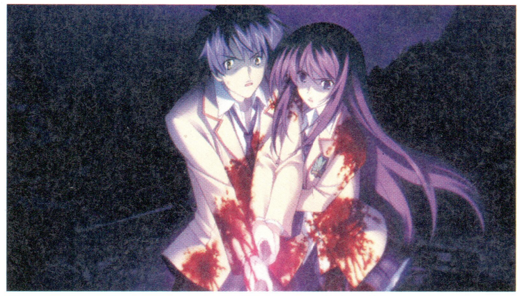
【ツンデレ】

普段はツンツンしているが、ふとしたきっかけでデレッとした態度をとる状態を表現するスラング。セナはまさしくこれに該当するが、意外にも『CHAOS;HEAD』では個別ルートがなかったため、セナのデレた面はほとんど見られない。実は彼女のツンデレ属性は、シナリオの林氏によって『CHAOS;HEAD』以降強化されたものだ。



EX Tips About Sena　役割的には科学知識担当のセナ。志倉氏は科学好きであるとともに都市伝説やトンデモ学説の収集家でもあるが「いかにトンデモな内容でも、そこに誰も知らない何らかの真実や科学的根拠があるのではないか」と考えるとロマンが感じら↗

□ Sena In『CHAOS;HEAD』



拓巳に知恵を授ける聡明な少女の
ただ一つの、——目的——

セナはギガロマニアックスやディソードについて、科学的な見地からの知識を持つ存在で、神話や伝承として諸問題に言及するあやせとは対照的なキャラクターとなっている。セナの持つ知識は、父親である波多野への執着から来る部分が大きいが、その知識のおかげで、周りで起こる不思議な出来事に戸惑いながらも、拓巳が人としての判断力を欠かずに済んだ部分も多い。

個別ルートでは、家族にまつわる記憶が拓巳と彼女の行く末に大きく影響を与えている。この世界はデジタルで、バグを直すためのチートコードを使うことで、ノアⅡの存在しない世界を取り戻せるという300人委員会の言葉に、家族の再生という報酬を与えられることで協力することを決意するセナ。しかし、ようやく入手したチートコードは赤ん坊の形をしていた。そして、チートコードは破壊することで初めて力を発揮するため、赤ん坊を殺さなければならないということが明らかになる。だが、母が赤子を胸に抱いている記憶を持つセナは、急激に母性に目覚め、チートコードを放棄し、自らの力でノアⅡを破壊することを決意する。過去を取り戻すために、委員会の提案に乗ったセナだったが、赤ん坊を守ることで未来を見据える選択を選んだのだ。結果として、ノアⅡを守ろうとする組織の襲撃に会い、セナと自分の身を案じた拓巳の手によって、赤ん坊の命は奪われてしまうが、その悲しい光景を見たセナは、拓巳への想いを打ち開けながら、このような悲しみの連鎖を二度と生まないよう、二人でディソードを振りかざすのだった。

note

家族

『CHAOS;HEAD』のヒロインたちの物語において、比較的「家族」とのエピソードが深く描かれるヒロインがセナである。希テクノロジーのかつての研究員だった父・一成が、実験の末に母と妹を死なせてしまったという悲しい過去を持つセナは、父親に復讐するためだけに生きていたと言っていい。一成の死によってセナの復讐劇は終わりを迎えるが、父から娘へと、短い時間では伝えきれなかったことが多くのこっていることを彼女は知っている。彼女が父と同じ、科学者を目指すのは、父が伝えようとしたことを知るためでもあるのだ。



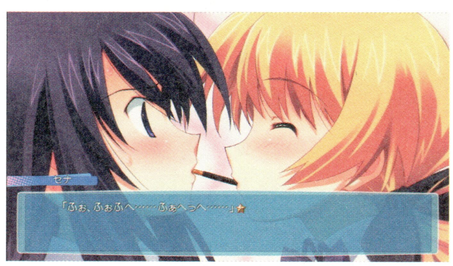
▲例えどんな過去があろうとも、父は娘を想い続けていた。悲しい過去は消えないが、一成が息を引き取る瞬間、二人は心を通わせるのだった。

□ Sena In『CHAOS;HEAD らぶ Chu☆Chu!』

完璧少女と思われるセナにも
思わぬ弱点と意外な一面が……

個別ルートでは、セナが家族の問題と向き合うことを決意するまでの姿が描かれる。父親の過ちを知り、赦すことで成長していくセナだが、心を許した拓巳の前では、『CHAOS;HEAD』では見られなかった弱い部分を多く見せている。自分の現状を心配して気弱になったり、恥ずかしい台詞を言われて照れたり、本作でのセナは正統派のツンデレヒロインと言えるだろう。

セナのエンディングで注目したいのは、その手に抱えているのがグラジオラスの花束であるということ。グラジオラスはセナのディソードのモチーフとなった花であり、シナリオライターの林氏が意図的に組み込んだ演出であるのは想像に難くない。この花が持つ花言葉は、勝利、密会、用心。過去の父親への「勝利」と、他のヒロインを出し抜いての「密会」と渡航、気を抜くと顔を出すセナのツン部分への「用心」。なんとなく符号が一致しているように感じられるのは、気のせいだろうか。

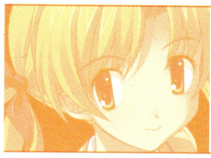


◀普段は立場の弱い梢が悪戯でセナを困らせる構図は本作でも健在。本作の雰囲気を和やかにしてくれる二人組だ。



▲ギガロマニアックスを巡るさまざまなドラマがあった渋谷を背景にしたエンディング画像。駅を見る限り、サードメルトの傷はほぼ癒えたように見える。

EX Tips About Sena れるそう。歴史的にも天文学の発展が占いと結びついていたり、錬金術の研究が科学知識の拡大をうながしてきた経緯があり、伝承や神話などにも、心理学や歴史学の知識を当てはめての解釈が可能なものは少なくない。



Orihara Kozue

折原 梢 （CV：辻あゆみ）

陰惨な過去にディソードで立ち向かう転校生





□Creater's Commentary

林直孝氏

梢とセナは、本作では比較的珍しい「ヒロイン同士のツーショットが描ける関係」として設定しました。

□Profile

◆職業・身分：私立翠明学園2年C組　◆年齢：16歳
◆身長：149cm　◆体重：40kg　◆3サイズ：73-51-75
◆誕生日：11月13日　◆星座：さそり座　◆誕生石：トパーズ
◆血液型：O型　◆趣味：バンソーコー集め
◆好きなもの：肉、パステルカラーの服や小物
◆苦手なもの：野菜、鏡、人と喋ること

□Di-sword

ディソードのモチーフとなったスノードロップの花言葉は「希望」、「慰め」、「初恋のため息」など。だがその可憐さに似合わず、敵を徹底的に排除するために見出されたこの剣は、巨大な板状。まさに敵を叩き切り、打ちのめすための狂気の刃である。





□Keyword & Playback

【転校生】

梢は、広島県尾道市から拓巳達の通う翠明学園に転校してきた。渋谷が舞台の『CHAOS;HEAD』では、登場人物はみな都会育ちだが、梢は唯一「地方の故郷」を背景に持つヒロインだ。余談ではあるが、尾道市は5pb.所属のイラストレーター松尾ゆきひろ氏の出身地。また転校の裏には、学園にギガロマニアックスを集める希テクノロジーの意図がある。



【暴力性】

感情が高ぶると、ディソードをリアルブートし、暴力による解決を試みる。これは故郷でいじめに会っていた頃に、突然ディソードという「力」を手に入れたことによる弊害で、彼女はもっとも危うさを残す不安定なヒロインとして描かれる。そんな梢だが、心を開いている拓巳やセナのおかげで、少しずつ穏やかさを取り戻しつつあるようだ。



EX Tips About Kozue

彼女を象徴する「心の声」はシャーマニズムなどでもよく使われる表現。宗教やファンタジーのフィルターを通さない場合、「テレパシー」など超常現象方面の解釈で表現されることになる。これらは「サトラレ」などの漫画作品や「時をかけ↗

□ Kozue In『CHAOS;HEAD』

他人の心を読めるがゆえの孤独と
自らの過去をねじふせるための暴力

彼女は他人の心が読めるほどに情報感度の高いギガロマニアックス。『CHAOS;HEAD』および『NOAH』においてはほとんど口を聞かず、疑似テレパシーのような力で拓巳の頭の中に語りかけてくる。このため、感情が高ぶるとすぐにディソードをリアルブートし、暴力行為に出ようとする、危ういところのある梢だが、友人であるセナの言うことには素直に従う。セナがいることで、梢の壊れている部分は、ある程度制御されているのだ。梢の個別ルートでは、周囲からの精神攻撃によって追い詰められていく梢と拓巳の姿が描かれる。混乱した梢は、クラスメイトたちを惨殺し、ついには暴走したディソードが親友のセナをも殺めてしまう。すべてを失った梢と拓巳は、精神攻撃の元凶であった諏訪を倒すが、手傷を負ったその体に、もう生きるための力は残っていなかった。梢は眠りにつく寸前に、拓巳のことを好きになってもいいかと尋ねる。最後まで自分を裏切らずにいてくれた梢に、拓巳は誠意とやるせない気持ちを抱きながら「いいよ」と答える。その後、二人の生死については描かれてはいないが、描写に死を匂わせるものが多く存在する。このルートでは、拓巳がギガロマニアックスとして覚醒しないため、妄想具現化能力による「奇跡」も起こる可能性は低いのではないだろうか。この救いのなさは、梢の個別ルートが残虐性の点で突き抜けてエキセントリックであり（『NOAH』はこのルートのため、レーティングがZ指定となった）、人間の闇の部分、いじめや残虐性、暴力の問題を扱っていることと関連があるといえそうだ。



note

プレゼント

梢との絆を示すアイテムとして、手作りのビーズのアクセサリーが登場する。梢の作っているビーズアクセサリーはピンクを基調としたファンシーな色のものが多く、私服の趣味と同じく、やや少女趣味寄りなものを好んでいるようだ。心を許した人にしか手渡さないというこのアクセサリーは、決して上手に作られているわけではないが、心がこもった手作りの逸品。好意を持つ人へのプレゼントはごく当たり前の行為だが、「女性の手作り」という要素は、拓巳ならずとも、男性にとっては非常に喜ばしいものではないだろうか。



▲梢曰く、このビーズアクセサリーは「ぶちゅぶちゅさん」という名称のようだ。直感的なイメージを名前にしてしまう感性は子供そのもの。

□ Kozue In『CHAOS;HEAD らぶ Chu☆Chu!』

拓巳の言うことならオールOK
危険なカップルはどこへ行く

感情が高ぶるとすぐにディソードをリアルブートする危なっかしい部分はそのままだが、『CHAOS;HEAD』でのふとのぞく狂気は、前作の結末でほぼ払拭されたようだ。妄想世界とはいえ、テレパシーを使わず、自分の言葉で喋れるようになったというのは彼女にとって大きな前進であったといえるだろう。本作では、拓巳が梢の危うい部分をサポートするようなシーンも見られるようになり、セナが持っていた役割が徐々に拓巳にシフトしていく。妄想世界からの脱出条件である、「星来を殺すこと」を拓巳が拒否した際には、梢もその提案に素直に従っている。星来は二次元の存在とはいえ、女性であり、拓巳との恋仲を邪魔する要素となりうるが、ここでは拓巳を守りたいという気持ちのほうが強いのか、梢も大人しく拓巳の提案を受け入れ、物語は大団円を迎える。

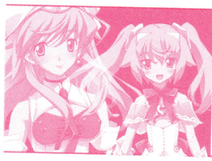


◀現実世界へ戻ってきた拓巳を抱きしめる梢。普段の梢のイメージとはちょっと違う、穏やかな表情に注目したい。



▲澄み渡った青い空を背景に、梢の無邪気な笑顔が弾ける。拓巳を新たな世界へと連れ出すように差し出された手。明るい未来を予感させる爽やかな一枚だ。

EX Tips About Kozue　る少女」で知られる筒井康隆のSF作品「七瀬」シリーズなどでも扱われており、他人と生きることを義務付けられた人間の集団性・社会性などにも通じるテーマである。



Seira Orgel & Erinfray Orgel

星来・オルジェル／本名：天之河 星来(CV：友永朱音)&エリンフレイ・オルジェル(CV：加藤英美里)

妄想の中に生きる、お騒がせ姉妹





□Creater's Commentary

松尾ゆきひろ氏

自分でも混乱する造形になってしまいました。特にサムライ☆コンデンサは、立体表現が難しく、自身を苦しめてしまいました(笑)。『ブラチュー』は今後も何かできたらいいですね。

□Profile

星来・オルジェル

◆職業・身分：魔法☆少女　◆年齢：17歳
◆身長：156cm　◆体重：42kg　◆3サイズ：88-56-87
◆誕生日：5月22日　◆星座：双子座　◆誕生石：エメラルド
◆血液型：B型　◆趣味：野球
◆好きなもの：立ち食いそば、注射、オバンドー（プロ野球選手）
◆苦手なもの：おしとやかな態度、サッカー

エリンフレイ・オルジェル

◆職業・身分：☆のプリンセス　◆年齢：10歳
◆身長：135cm　◆体重：30kg　◆3サイズ：63-49-69
◆誕生日：8月4日　◆星座：しし座　◆誕生石：ペリドット
◆血液型：B型　◆趣味：ハンマー投げ
◆好きなもの：お風呂、ローストチキン
◆苦手なもの：ゼリー、きくらげ

□Weapon

必殺武器(？)サムライ☆コンデンサ＆オチムシャ☆コンパイラ

彼女らは二人とも魔法少女という設定。星来は「サムライ☆コンデンサ」、エリンは「オチムシャ☆コンパイラ」という自称「魔法のステッキ☆」を持つが、見た目はトゲ付きの痛々しい打撃武器そのもの。実際、劇中ではほぼ100%武器・鈍器として使用されるが、これらも松尾氏により、凝った設定が付け加えられている。詳細はP.56参照。



▲星来とエリンは実に表情が豊か。アニメ風の表現が映えるのも彼女たちならではの魅力だ。コスプレなどに代表される「萌え」シチュエーションも豊富で、文句を言いながらも拓巳の妄想に応えてくれる魅力的な二次元ヒロインなのだ。



▲星来、エリンの持つ特徴的アイテム。星来のサムライ☆コンデンサはよく見ると、血の跡のような染みがところどころに……かなり使いこまれている!?

EX Tips About Seira

ピンクの髪や巨乳など、梨深とかぶる要素を持つ星来。また、好物が立ち食いそばというのも共通だ。いわば「現実との接点」となる梨深と妄想の象徴である星来が似た特徴を持つ点は、現実と妄想の境界の曖昧さ、という視点で見ると興味深い。↗







□Seira In『CHAOS;HEAD』

西條拓巳の自我を支える
妄想の中に在る少女

『CHAOS;HEAD』の世界で放映された設定の架空アニメ「ブラッドチューン THE ANIMATION」のヒロインである星来。林氏によれば、『CHAOS;HEAD』の序盤では、物語世界とキャラの表現自体がややコミカル寄りであるため、星来は差別化を図るべく、加減なしで思い切り「アニメキャラ」として演じてもらう必要があった、とのこと。このように、彼女は劇中では明確に「二次元」を代表するキャラとして描かれており、拓巳が逃避を肯定する際に、妄想上の話し相手として登場することが多い。物語の序盤から中盤にかけ、彼の弱さを肯定し、慰めてくれる彼女は、孤独な拓巳が一人の世界で生きていく上で、必要不可欠な存在となっているのだ。ただ、誰もが持つ「誰かと理解しあい、存在を認めてほしい」という欲求は、しょせん一人の世界で満たされるものではない。拓巳もどこかでそれに気づいている節があり、そのコミュニケーションへの渇望は、オンラインゲームでのグリムとのチャットが思いのほか盛り上がっていることからもうかがえる。

拓巳と星来の関係が大きく変化するシーンは、物語の終盤で、ノアⅡを破壊しようとする拓巳を、星来の大群が制止に現れる場面だろう。これは拓巳の妄想ではなく、ノアⅡからの干渉によるものだが、ここで彼は、星来を退け、梨深を助けるために先へ進むことを選ぶ。このシーンでは、妄想の世界と現実の世界の明確な対峙と、自分の判断によって進んで行く道を選び取った拓巳の成長が描かれている。

□Seira & Erin In 『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』

エリンフレイ・オルジェルが語る
星来・オルジェルの「偏在する」世界

本作の冒頭で、妄想世界に閉じ込められた拓巳が元の世界に帰るには、「星来を殺さなければならない」と梨深から告げられる。以降、星来の妹・エリンが告げた「星来はこの世界に偏在している」という謎めいたヒントをきっかけに、拓巳は星来を探して渋谷を奔走することになる。しかし星来との再会を果たすものの、拓巳たちに彼女を殺すことはできなかった。これは深層心理ではオタクを止められない拓巳の意志が働いていた、ということが後半で明らかになる。この物語において、星来は拓巳のオタク気質の象徴、エリンは拓巳の意思の代弁者として存在していたのだ。林氏によれば『STEINS;GATE』制作経験を経て「成長」というテーマを改めて捉え直した結果、「子供の世界からの完全脱却ではなく、子供の世界を内包した成長」という考えが生まれ、本作ではその視点から拓巳の成長を描き直した、という意味もあったようだ。

note

拓巳の代弁者・エリン

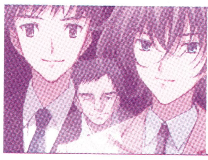
エリンは、傲慢かつ攻撃的口調で意思を主張する「ツンデレ」属性のキャラ。彼女が拓巳の妄想の存在であるため、その発言はすべて「拓巳の深層心理」だと捉えられる。「ビシビシ女」「生意気妹」「デンパ女」「なのら一女」「ガルガリ女」「ヤンデル女」など、各ヒロインの特徴を端的に表現して揶揄するエリンだが、それは拓巳が心のどこかで、彼女らをそうカテゴライズしていることの裏返しであるといえるだろう。強烈すぎる個性を持つヒロインたちの尻に敷かれがちな拓巳の、小さな反抗心の発露がエリンのこの物言いでもあるのだ。



▲ちなみに拓巳自身は「ふっひっひー男」と呼ばれることも。

EX Tips About Seira

なお、梨深にはさらにコロッケとそばの組み合わせを好むという設定がある。これは林氏のTwitter上の発言によれば、アニメ「機動警察パトレイバー」のOVA版における「立ち食いそば」のワンシーンが印象に残っていたことからの発案らしい。



Other Characters

その他のキャラクター

『CHAOS;HEAD』には、ヒロイン、主人公の他にも多くのサブキャラクターが登場する。なお、サブキャラクターは基本的に5pb.松尾ゆきひろ氏がデザインを担当している。

造られた拓巳の親友



三住大輔

(CV:小野大輔)

□ Profile
◆年齢:17歳
◆身長:173cm　◆体重:71kg
◆誕生日:5月1日
◆好きなもの:女の子
◆苦手なもの:不細工な男

翠明学園2年生で、拓巳の同級生。ルックスの良さと陽気な性格で、クラスの「3人以上をすでに攻略済み」であるなど、異性からの人気は高い。友人がほとんどいない拓巳にも気さくに接してくるが、それは梨深のリアルブートによる記憶の書き換えによるものである。『CHAOS;HEAD NOAH』では、後半にミナコという彼女が登場するが、梢ルートでは彼女もろとも殺害されてしまう。なお、声を演じる小野大輔氏は多くのイケメン役で知られる人気声優。

事件の真相を求める正義



判安二

(CV:一条和矢)

□ Profile
◆年齢:32歳
◆身長:166cm　◆体重:85kg
◆誕生日:9月25日
◆好きなもの:刺身(赤身は除く)
◆苦手なもの:煙草

警視庁刑事部捜査一課所属の警部補。偏屈な性格で、一課内でも変わり者扱いされている。冴えない中年男でうさんくさい言動も多いが、優愛には優しく接するなど、根は人情味のある人物。一連のニュージェネ事件の捜査を続けるうちに、「GEレート」という手がかりにたどり着くが、真相に近づきすぎたため、9章で部下の諏訪により口封じされてしまう。信用調査会社「フリージア」社長の百瀬克子とは、彼女が会社を立ち上げた時からの知己。

笑顔の裏に潜む殺意



諏訪護

(CV:保村真)

□ Profile
◆年齢:24歳
◆身長:177cm　◆体重:80kg
◆誕生日:12月6日
◆好きなもの:ロボット、SF映画
◆苦手なもの:年上の人間

判の下で働く優秀な若手刑事で階級は巡査部長。実は天成神光会の信者で、CODEサンプル採取のため、波多野や判を手にかけ、拓巳を追い詰める。「集団ダイブ」「張り付け」その他、多くのニュージェネ事件を引き起こした真犯人。犯行時はノア・システムの端末を使用しており、人工的にギガロマニアックス能力を操ることができた。もう一人の真犯人・葉月とは恋人同士。裏の顔は極めて凶暴で、子供じみた言動は、隠れた厨二的性格を思わせる。

渋谷の街に根差す情報屋



百瀬克子

(CV:くじら)

□ Profile
◆年齢:36歳
◆身長:157cm　◆体重:76kg
◆誕生日:9月4日
◆好きなもの:和菓子
◆苦手なもの:ダイエット

渋谷に事務所を構える信用調査会社「フリージア」社長で、甘いものに目がない中年女性。判にGEレートについての情報を提供したり、一連の事件の裏側に政治権力が動いていることをうすうす察して深入りを避けるなど、思考は柔軟で調査能力はきわめて高い。基本的に心優しい人物ではあるが、『CHAOS;HEAD NOAH』のセナルートでは、彼女が世界を裏で支配する「300人委員会」と何かしらの接点があるかのような描写も見られる。

拓巳の過去とリンクする医師



高科史男

(CV:石田彰)

□ Profile
◆年齢:41歳
◆身長:175cm
◆体重:76kg
◆誕生日:1月12日

AH東京総合病院精神科の医師。老け顔だが柔らかい物腰の優しい人物。過去に拓巳の主治医だったが、物語序盤で西條拓巳が病院を訪れた際には、初対面であるかのような言動を見せる。これは、年月による忘却と、妄想の存在である拓巳が「オリジナル」と大きく異なっていたせいのようだ。物語中盤で「ノータリン」事件のターゲットとなり、葉月により悲惨な死を迎える。なお、声を演じた石田彰氏は、志倉氏が尊敬する演技派声優の一人だ。

修復できぬ過去を持つ男



波多野一成

(CV:浜田賢二)

□ Profile
◆年齢:39歳　◆身長:171cm
◆体重:79kg　◆誕生日:11月7日
◆好きなもの:量子力学、物理学、哲学、形而上学
◆苦手なもの:家事炊事全般

セナの父親。希テクノロジーの研究機関に在籍していた過去を持ち、妻とセナの妹を実験に提供してしまったことから、セナとの間には修復しがたい溝ができている。実験終了後、妻を失った悲しみから、研究所を離脱。その後は渋谷の街を徘徊しているが知性は完全には失われておらず、精神的に不安定な梢にディソードの意義を説くシーンも。10章で諏訪の攻撃からセナを守り命を落とすが、ルートによっては、セナが自ら手にかけるなど死因が異なる。

世界再構成を夢想する狂った正義

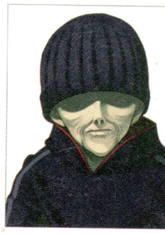


野呂瀬玄一
（CV：三宅健太）

□ Profile
◆年齢：42歳
◆身長：184cm　◆体重：70kg
◆誕生日：8月19日
◆好きなもの：？？？
◆苦手なもの：低俗なもの、人の醜い心

希テクノロジー社長で元医師。幼い頃からギガロマニアックスとして覚醒しているが、その超人性ゆえに人間に絶望。ノアⅡを使い世界にディストピアをもたらそうと画策する。彼のディソードはリンドウをモチーフにしたもので、七海や梨深を張り付けにしたオブジェとなっていた。ギガロマニアックスのCODEサンプルを収集するため、梨深やあやせたちに非情な拷問を加えるなど、歪んだ合理性と高潔な使命感を合わせ持つ"狂った聖者"的人物。

世界に公式をもたらした創造者



将軍
（CV：代永翼）

□ Profile
◆年齢：17歳
◆身長：131cm　◆体重：19kg
◆誕生日：6月21日
◆好きなもの：数学、哲学、量子学
◆苦手なもの：グリーンピース、しいたけ

「タク」こと西條拓巳をリアルブートし、コピーした記憶を与えた張本人で、いわば「オリジナル」の拓巳。病に蝕まれており、分身である拓巳や彼本人がギガロマニアックスの能力を使うたび、命を削られていく。そもそも梨深が拓巳に近づいたのは、拓巳をコントロール下に置き、場合によっては「抹消」して将軍を守るためだった。自らが生み出した「Ir2公式」が事件の発端であることに心を痛め、ノアⅡの完成を阻止しようと水面下で尽力する。

白衣をまとった狂信者



葉月志乃
（CV：青木紀子）

□ Profile
◆年齢：25歳　◆身長：160cm
◆体重：47kg　◆3サイズ：82-56-83
◆誕生日：4月30日
◆好きなもの：患者さんと話すこと
◆苦手なもの：絵を描くこと

AH東京総合病院精神科の看護師。童顔で多少頼りなさそうに見えるが、物腰は柔らかく可憐な印象。だがその正体は、恋人の諏訪と同じく天成神光会の狂信者であった。「妊娠男」および「ノータリン」事件は、倉持の意志に従った彼女により引き起こされたもの。なお、「妊娠男」事件で被害者の腹に縫いこまれた赤ん坊は彼女自身の子である。また、1章冒頭の「メガネ」についての質問の回答次第で、その後の登場時CGが変化する演出が存在する。

失われた優愛の半身



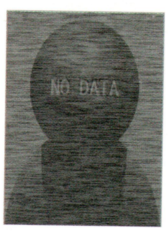
楠美愛
（CV：たかはし智秋）

□ Profile
◆年齢：17歳　◆身長：159cm
◆体重：53kg　◆3サイズ：87-60-90
◆誕生日：10月18日
◆好きなもの：アニメ観賞
◆苦手なもの：運動

優愛の双子の妹で「集団ダイブ」の5人の被害者の一人。外見は姉と酷似しているが、メガネは着用せず性格もなかなか活動的。服装もさほど地味ではない。今時の女子高生らしく、流行に敏感で、可愛いものやアニメなどにも興味があったようだ。『CHAOS;HEAD NOAH』の優愛ルートでは、彼女らの面白半分の「入れ替わり」の経緯と、「集団ダイブ」で死んだ彼女が妹の美愛になりかわった姉の「優愛」だったという事実が明らかになる。

拓巳の世界を侵食する悪意

グリム



拓巳が熱中しているオンラインゲーム『エンスー』のプレイヤーの一人。拓巳と頻繁にチャットで会話し、外界の情報を伝えてくる。グリムが与える情報のセレクトは巧妙で、これらを見たことで拓巳の妄想や恐怖が増大していく。物語終盤でその正体が葉月であり、すべては拓巳を追い詰めるための罠であったことが明らかになる。

夢の終わりの絶望

セナの母



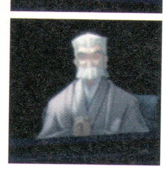
平凡な主婦だったが、夫が関係者である経緯で、希テクノロジーの実験に参加することに。死んだはずの娘（セナの妹）を生きているかのように見せられ続けるという幻覚の中で生きていたが、実験の中断とともに精神に異常をきたし、悲惨な末路を迎える。一連の実験を主導したのは、希テクノロジーの社長・野呂瀬だった。

その他のキャラクター

『CHAOS;HEAD』には、これ以外にも何人かのサブキャラクターが登場する。中でも、天光神光会の教祖・倉持雄大（CV：小形満）と、衆議院議員・猪鼻康三（CV：楠見尚己）は、野呂瀬のディストピア構築計画「プロジェクト・ノア」に大きく寄与した人物だ。最終的に、彼らは野呂瀬に裏切られ、彼の妄想攻撃により互いの命を奪い合うことになる。当然ながら、政治と宗教は現代社会を動かす大きな権力構造のパーツであり、二人はそれを象徴している存在でもある。また、倉持、猪鼻とも300人委員会の一員ではあるが、野呂瀬と違い、権力と欲にまみれた単なる俗物として描かれている。







▲右が倉持で左が猪鼻。倉持は宗教の権威を感じさせる着物を着ているのが特徴。彼らは野呂瀬を利用したつもりでいたが、野呂瀬の野望は、二人の想像を大きく超えていた。

少年と、少女たちの成長と解放の物語

『CHAOS;HEAD』ストーリー紹介

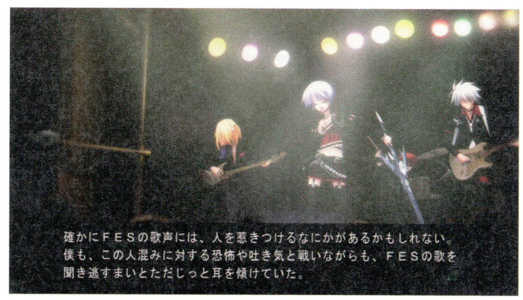
『CHAOS;HEAD NOAH』のトゥルーエンディングであるblue skyルートのストーリーをざっくりとご紹介。本書に凝縮された情報を読む前に目を通し、本作の流れをおさらいしておこう。

□第1章 Eyes in eyes

渋谷のコンテナハウスで、パソコンを使ったネットサーフィンやゲームに明け暮れる本作の主人公、西條拓巳は、ゲーム仲間のグリムと、突然チャットに乱入してきた将軍から「ニュージェネレーションの狂気」と呼ばれる一連の猟奇殺人事件の存在を知らされ、恐怖に怯えることとなる。拓巳は、なじみのネットカフェに気晴らしに行くことにするが、その帰り道に通りかかった路地で、十字架のような杭を見つける。その杭の出どころが気になり、路地の奥へ進んだ拓巳が見たものは、磔にされた人間の身体と、それを眺める血まみれの少女だった。その後、異常な出来事に心を乱された拓巳の前に、楠優愛という少女が現れる。彼女は、オタク趣味を持つ心優しい少女のように見えた。優愛に徐々に心を開いていく拓巳だったが、偶然、彼女が地面に落としたカバンからニュージェネ事件の資料がこぼれ落ちるところを目撃。その瞬間、優愛は別人のように豹変し、拓巳に事件の追及を始めるのだった。

□第2章 Click me

優愛にニュージェネ事件の犯人として扱われた拓巳は、自らが夢遊病ではないかと疑いを持ち、子供の頃に通った病院に足を運ぶが、検査の結果は曖昧に終わってしまった。次に、身の回りで起こる不思議な体験が超常現象的なものかもしれないという推論に至った拓巳は、友人の三住とともに予言の歌を歌うというFESのライブに向かう。そこで拓巳は、この世のものとは思えない神秘的な剣を目にするのだった。



「ニュージェネ」7つの事件について

『CHAO;HEAD』のショッキングな側面を代表する「ニュージェネ」事件。物語の進展とともに7つの事件が発生し、拓巳は恐怖の渦に叩きこまれることに。それぞれの発案者は志倉氏と林氏で、猟奇殺人を扱った映画や実在事件のモチーフ、個人的に恐怖を感じるシチュエーションなど、互いにアイデアをぶつけあった結果生まれたものである。また志倉氏作成の悪趣味な顔文字は、ネットの匿名性に潜む無意識の残虐性や悪意の象徴として、謎の言葉「その目だれの目？」とともに拓巳を追い詰めていく。

ニュージェネ7つの事件一覧

事件名	発生タイミング	内容
第一の事件 集団ダイブ	物語開始以前	コーネリアスタワー（志倉氏のTwitterによると、モデルは駅前から見える某高層ビル）で発生した集団墜死事件。5人の被害者に楠美愛が含まれていた。
第二の事件 妊娠男	物語開始以前	男性被害者の腹に胎児が埋め込まれた殺人事件。インパクトのあるイメージカットが『CHAOS;HEAD』発売当初のゲーム誌などで露出し、本作の雰囲気を伝えるのに一役買った。
第三の事件 張り付け	第1章	十字の杭で被害者が張り付けにされた事件。被害者の太田教授は、渋谷のGEレートをめぐる真実に近づきすぎたため殺害された。杭を販売したとされるクロイツナーゲル社はドイツ語のナーゲルクロイツ（下端が杭状の十字）を逆にしたもの。「十字を投げる」のシャレにも取れる。
第四の事件 ヴァンパイ屋	第2章	トイレで全身の血を抜かれた遺体が見つかった事件。実際に某トイレで撮影されたラフスケッチ用の被害者のモデルは松原氏。志倉氏の注射嫌いが元ネタの一端であるとの噂も。
第五の事件 ノータリン	第5章	拓巳が信頼していた精神科医・高科史男が脳を掻き出されながら死に至らしめられた事件。林氏発案で、そのHENTAI的猟奇性により志倉氏を戦慄させたとのこと。
第六の事件 美味い手	第7章	女性が自らの手を食いちぎりながら死亡した事件。林氏の発案。過剰なダイエットブームを揶揄したニュアンスもあるようだ。なお、七海ルートでは、第六の事件として拓巳の妄想の中で「SMJK」事件（被害者の腹の中に女子高生の制服が詰め込まれていた殺人事件）が発生する。
第七の事件 DQNパズル	第8章	被害者3人が身体を分割され、互いに組み合わせて晒しものにされた事件。渋谷を徘徊する、思慮が浅く常識に欠けた若年層を揶揄する意味もあるらしい。







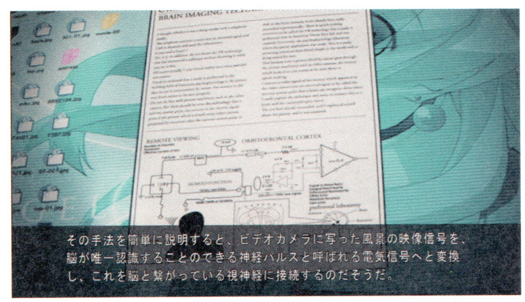
□第3章 将軍

街に繰り出した拓巳。その前に現れた少女から、彼女が持つディソードが見えるのかと尋られ、拓巳は正直に「見える」と答えた。その後、とあることからFESが同じ学校の岸本あやせであることを知るが、彼女は拓巳に「剣を見つけろ」と突飛な助言を与える。さらに、礫現場にいた血まみれの少女、咲畑梨深が現れ、さも旧知の間柄であるかのようにふるまい始め、拓巳をさらなる混乱へと陥れる。周りに頼れる人物のいない拓巳は、あやせの助言どおり、ディソードを探すことにするが、その行動は的外れなものばかりで、インターネットで得た真偽の怪しい情報からレプリカの武具を扱う武器屋で剣を購入するハメになる。剣を見つけられないまま時間だけが経過していく中、拓巳の前に車椅子に乗った人物が現れ、自らが将軍であると名乗る。その突然の出会いに、ただならぬショックを受けた拓巳は、スクランブル交差点でうずくまってしまう。



□第4章 Di-Sword

拓巳の夢の中に、今までに見たことのない悲しげな雰囲気で現れる梨深。いろいろな一面を垣間見せる彼女との接し方が分からないまま、拓巳はしぶしぶと学校へ通うこととなる。街では、ディソードを携えていた少女、セナとの再会を果たすことになり、ディソードのヒントを得ようと質問を投げかけるが、彼女の口からは、VR技術などの難しい単語が次々と語られるばかり。セナの言うことがほとんど理解できなかった拓巳は、コンテナハウスのPCに向かい、VR技術についての情報を集め始める。やがて彼は実際にアメリカでVR技術に関する特許が取得されていることを知り、その技術が実現可能なものであることを理解する。ディソードへと一歩近づいたことを実感する拓巳だったが、そこに現れたのは、彼を犯人と疑う楠優愛だった。優愛から逃げ出した拓巳の前に現れたのは、FESの衣装を着た岸本あやせだった。



□第5章 妄想

岸本あやせからディソードの持つ力を教えてもらった拓巳だったが、依然として剣を手に入れられる気配はない。将軍の揺さぶりに怯える拓巳を、優しく慰めてくれたのは梨深だった。最初の衝撃的な出会いが原因で、彼女を信じきることができなかった拓巳も、徐々に警戒心を解いていく。

梨深が近くにいてくれることで、心の平穏を取り戻しつつあった拓巳だったが、彼の知らないところで、様々な人物が動きを見せていた。宮下公園に集う謎の集団に立ち向かうセナ、野呂瀬が語る「人間の視界の中に無から有を作り出す」技術、ニュージェネ事件を追う刑事・判とそれをサポートする調査事務所長・百瀬によるGEレートを巡る会話——。一部の人物たちは真相へと一歩一歩近づきつつあった。そして、拓巳は@ちゃんねるに書かれた書き込みからあやせが精神医療施設であるアークハートメディカル会に入院していた過去があることを知る。あやせが未だ精神を病んでいるのではないかという疑いが生まれたその時、拓巳の携帯電話が鳴り響く。そこから流れるのは、信号機で使われている「通りゃんせ」のメロディー。そして、拓巳はそのメロディーを聴くと同時に、謎の頭痛に襲われる。起こる異変。多くの人々の思惑が交差する中、渋谷の空が白く染まっていく……。

□第6章 Noah

渋谷の空が白く染まった後に、波乱の予兆とも言えるような地震が起こる。拓巳は地震の情報を調べるべくPCへと向かうが、突如、チャットルームに将軍が現れる。恐怖を感じた拓巳は梨深に助けを求めるものの、通話がつながる気配はない。梨深の助けを借りるべく、彼女を探しに向かった学校では、屋上から飛び降りるあやせの姿に遭遇。助からない——と思った瞬間、着地点に突如出現した花畑に、あやせが救われるという奇跡のような出来事が起こる。

花畑の出現した経緯についてセナに問われ、追い込まれていく拓巳の元に小さなダンボールが届く。その中には、七海のものと思われる切断された手首が入っていた。拓巳は恐怖を押し殺しながら、七海を救うべく、O-FRONTに向かう。



□第7章 Psychopath

O-FRONTでディソードを視ることまでたどり着きながらも、入手することに失敗した拓巳。ふがいない姿を世間に晒されたことで、周りに好奇と軽蔑の目で見られることになった上に、七海を救えなかったことが、拓巳を深く傷つけるのだった。自暴自棄になる拓巳に、声をかけたのは折原梢だった。梢はテレパシーにも似た能力で拓巳の心に直接語りかけてくる。ちょっと危なっかしいところもある梢と仲良くなり、ともに行動しているところに合流したセナから、ギガロマニアックスやリアルブートの原理を教えてもらうことになる。

学校へ戻った拓巳は、渡り廊下で七海を発見。手首が無事なことを確認し、安堵するが、そこには包帯が巻かれていた。夢か現か分からない状況に、拓巳はただただ困惑する。



□第8章 Ir2

「その目だれの目？」という言葉が、幼い頃に書いた作文にも存在していたことを思い出した拓巳は、作文を探しだし、その裏に、Ir2と書かれた公式のようなものを発見する。

あやせのお見舞いに梨深、三住とともに病院を訪れた拓巳は、病院内で先の見えない黒い壁と、看護師の葉月が磔の絵を描いているところを目撃。そして、梨深とあやせの衝突や、グラジオールの伝説の話、七海からの助けを求める電話など拓巳の心を揺さぶる出来事が次々と起こっていく。

拓巳があやせの入院している病院に足を運んでいた間に、セナと梢は拓巳の部屋に侵入し、Ir2と書かれた作文を見つけだしていた。セナは、この「公式」を世に生み出した人物が拓巳であることを知り、怒りを露わにしてディソードを振りかざす。セナによればこの公式こそが、現在渋谷に起きている異変の発端であるということだった。親友である梢の制止すら耳に入らないセナの斬撃を止めたのは、翼のような二振りのディソードをリアルブートした梨深だった。セナが去ったあと、拓巳と梨深は、拓巳の実家を目指すことになった。しかし、拓巳が実家があると思っていた場所には、見たことのない家が存在していた。一致しない記憶と現実に戸惑う拓巳に、梨深は悲しみに満ちた眼差しを向ける。

□第9章 giga-lo-maniac

「あなたは妄想の存在」と梨深から告げられ、拓巳は絶望する。そんな拓巳を残し、梨深は七海を助け、すべてを終わらせるために戦いへと向かう。一方で、ニュージェネ事件に絡んで、希グループの実態について調べていた判は、部下の諏訪護に殺害されてしまう。諏訪は事件の黒幕とつながる人間の一人だったのだ。そして、判とともに行動していた優愛も妄想攻撃によって窮地に立たされるが、間一髪のところでギガロマニアックスとして覚醒、妄想を打ち破ることに成功する。

梨深がいなくなり、すがるものの無くなった拓巳は、失意のまま渋谷のスクランブル交差点へと繰り出す。そこに現れた将軍は、自らと拓巳と梨深の間にある真実を、隠すことなく拓巳に伝える。真実を知りながらも、妄想の存在である自らを守るため戦いへと向かってくれた梨深を助けたいと願う拓巳の心が、ディソードを呼び寄せ、リアルブートする。



□第10章 blue sky

覚醒した拓巳には、怯えていた頃の面影はなかった。諏訪を打ち倒し、星来を使った妄想攻撃にも動じることなく前へと進んでいく。黒幕、野呂瀬と人工のギガロマニアックス、ノアⅡの前にたどり着いた拓巳は、妄想攻撃を受け、意識と身体が消滅しかけるが、そこに届いたのは行動をともにした少女たちの祈りだった。その祈りが、拓巳の心と体を再生させる。そして、空から現れた少女たちのディソードが、拓巳のディソードと融合した。拓巳は、その力を槍のような形状に変え、野呂瀬もろともノアⅡを破壊することに成功する。すべてが終わり、自らが生きていることで妄想の主の将軍の命が削られるのであれば、自分を殺してほしいと梨深に頼む拓巳だったが、拓巳に愛情を感じている梨深には、その願いを叶えることはできなかった。二人がともに生きることを選んだ時、渋谷の雲が晴れていき、青空が戻ってくるのだった。



妄想の世界を脱出する鍵は!?

『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』ストーリー紹介

『CHAOS;HEAD』の完結編ともいえる本作は、萌え要素多めのラブコメディとなっている。blue skyエンド後のヒロインたちとのその後が気になる方は、ぜひともプレイしておきたい。

blue skyエンドから始まる物語、新たな舞台は妄想世界

野呂瀬を倒し、ノアⅡを破壊し、拓巳の受難は終わったかに見えたが、突如として目の前に現れた梨深がその平穏を打ち破る。拓巳は野呂瀬を倒し、渋谷を救ったものの、それ以降、妄想の世界に囚われ、現実の世界では目が覚めないまま眠り続けているのだという。そして梨深を始めとするギガロマニアックスの少女たちは、拓巳を妄想の世界から救うため、現実の世界から妄想の世界にシンクロしてきたというのだ。そして、この世界から脱出するためにすべきことは、「星来オルジェルを殺すこと」と梨深は拓巳に告げるのだった。

星来・オルジェルを探すため行動を開始しようとしたところに、拓巳のPCに謎の少女が現れる。エリンフレイ・オルジェルと名乗るモニターの中の少女は、星来の妹だという。「星来はこの世界に遍在している」という謎めいた言葉に惑わされながらも、拓巳たちは星来を探しに、渋谷の街へと繰り出すのだった。しかし、街や学校のあちこちで星来の姿を見かけるものの、話しかけても彼女が応答することはなく、拓巳たちが触れようとすると、幻のように消えてしまうのだった。



▲いつまでたっても目覚めない拓巳を心配して、妄想の世界に真っ先に飛び込んできたのは梨深。blue skyエンドで築いた、二人の絆の強さがうかがえる。

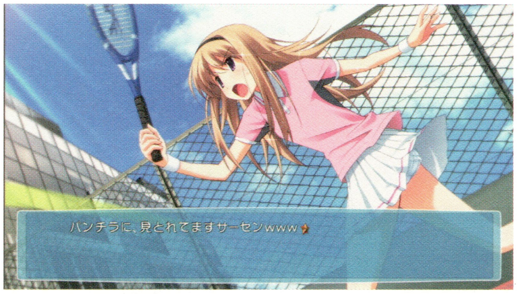


▲本作では、他のギガロマニアックスの少女たちもれっきとした恋愛対象だ。個性豊かな少女たちの感性と行動に、奥手な拓巳は終始振り回されっぱなし。

2次元を捨ててリア充になる!? それとも……?

リア充になりたいと願う拓巳は、星来を探しまわりながらも、ギガロマニアックスの少女たちと前向きに接するよう努力を始める。妄想の世界では、拓巳が抱く邪な妄想も実現されてしまうため、さまざまなハプニングが起こってしまうが、それでも拓巳と少女たちの仲は徐々に深まっていく。拓巳が少女たちからの好意を実感し、リア充への一歩を踏み出したことを感慨深く感じているところに、エリンが現れ、少女たちの好意もまた、拓巳の妄想の産物ではないのかと指摘する。

エリンの言葉に肝を冷やす拓巳。引きこもりとして生活していたため、長らくコミュニケーションから遠ざかっていた拓巳には、感情を理解するということがとてつもなく難しいことのように感じられたのだ。しかし、ギガロマニアックスの少女たちは、それを諭し、許してくれる。彼女たちは、拓巳のリア充になりたい気持ちも、オタクでありたい気持ちも、情けないところも、時に見せる優しさも、すべてを愛おしく思ってくれていたのだ。拓巳は自らがどうするべきかを悟り、愛しい人と星来を連れて、妄想の世界から飛び出していく。



▲拓巳にかかれば、妹の七海ですら妄想の対象。「チラリ」以上に過激な妄想がたくさん登場するが、考えたのは、主に林氏と松尾氏だそう。さすがの妄想力？



▲隠れた人気キャラ、エリン。コミックマーケット78発売のグッズセットには、「エリンとChu☆Chu！」編とも呼べるギリギリ感溢れる名作が収録されている。



『CHAOS;HEAD NOAH』

個別ルート考察

本作のヒロイン個別ルートは、独自の展開と多くの謎を秘めている。シナリオ担当の林氏との一問一答を参考に、その謎と魅力について考察していこう。

□ヒロインごとにテーマが異なる個別ルート

妄想の現実化を題材に、思考盗撮、妄想シンクロなどさまざまなアイデアが詰め込まれている本作。個別ルートはそれぞれがifの世界となっており、ルートごとにまったく異なった展開が待ち受けている。主人公や登場人物の生死、ノアⅡによる支配が成功したかどうかについては、ルートごとに結果が違う。またヒロインによって切り口やテーマが異なっているのも特徴。例えばセナは科学と陰謀論、あやせは宗教、ファンタジーがテーマになっている。ここでは各キャラクターの個別ルートの特徴を紹介しながら、より深いシナリオの意味、現実と妄想の境界にある真実を探っていきたいと思う。



▲個別ルートは『CHAOS;HEAD NOAH』2周目以降に楽しめる。七海ルートではニュージェネ第六の事件の内容が異なるなど（実は拓巳の妄想だが）通常と違う展開となるが、決してハッピーエンドばかりではないところが味。

□定時に起こるサードメルトとその影響

サードメルトは11月6日の夜に発生。それまでの時間をヒロインとどのように過ごしたか、サードメルトがどのように影響したかを見ていくと各ルートの特徴が分かりやすい。

七海ルートは妄想の世界に逃げ込むため、このルートのみO-FRONTの「エスパー少年祭り」が起こらない。一方、優愛、セナルートは状況こそ違うものの、どちらもサードメルトまでは密室状況で進行。サードメルトの発生が、状況を変化させる要因になっている。また、最終的にノアⅡを無効化できたのはあやせ、セナ、梨深のルート。梢ルートでは、サードメルト目前にして二人が息絶えてしまう。



▲七海ルートは手首が送られてきてから、11月4日になるまでの描写のほとんどすべてが妄想の世界の出来事。11月4日に地震でコンテナハウスが崩れるが、これがサードメルトだとするとほかのルートより2日ほど早いことになる。

各個別ルートの比較早見表

	登場人物の生死	サードメルトまでの拓巳とヒロインの行動	サードメルトの個別ルートへの影響	ラストシーンの舞台
【silent sky】	野呂瀬、諏訪、拓巳死亡。他ヒロイン存命	拓巳は梨深から自分が妄想の存在だと教えられる。梨深が七海の救出に失敗。優愛、拓巳がギガロマニアックスに覚醒	崩壊した渋谷に向かい、あやせ、七海、優愛らと出会う	崩壊した渋谷
【daydream】七海ルート	拓巳、七海死亡（？）。他ヒロイン不明	サードメルト直前まで妄想の世界で過ごす	コンテナハウスにいた拓巳と七海が瓦礫に埋もれる	崩壊したコンテナハウス
【罪過に契約の血を】あやせルート	拓巳、あやせ存命。他ヒロイン再起不能	あやせが再起不能になったヒロインからディソードを回収	病院が崩壊。崩壊した渋谷へ向かう	崩壊した渋谷
【月と太陽】優愛ルート	拓巳、優愛存命。他ヒロイン不明	サードメルトまで拓巳が優愛に監禁される	衝撃により、優愛は自分が美愛であることを思い出す	コーネリアスタワー屋上
【デウス・エクス・マキナ】セナルート	野呂瀬、拓巳、セナ死亡（？）。梨深存命（？）。他ヒロイン不明	サードメルトまで拓巳とセナは本社ビルに閉じ込められる	希本社ビルが崩壊、閉じ込められていた部屋から脱出	崩壊した渋谷
【殺戮に至る病】梢ルート	拓巳、梢、セナ、梨深、諏訪、三住死亡。他ヒロイン不明	拓巳と梢が、翠明学園でポーターの攻撃にさらされる	サードメルト直前に死亡	翠明学園
【アニマの像】梨深ルート	梨深、セナ、梢、野呂瀬死亡。拓巳生存。他ヒロイン不明	梨深が、拓巳を攻撃してきたセナと梢を殺害。幼児退行を起こす	衝撃により、梨深の精神世界と同調	コンテナハウスのある屋上

Yua Root

月と太陽

優愛には双子の妹である美愛がいた。美愛は集団ダイブ事件の被害者の一人だが、個別ルートでは優愛と美愛が入れ替わっていたことが明らかに。コーネリアスタワー屋上で拓巳は美愛のトラウマを解消するが、ノアⅡの問題に関しては未解決のままだ。



▲ぬいぐるみをもらった想い出を語る優愛。林氏によれば優愛と美愛は同一化が著しく進んでおり、もはやどちらの記憶なのか曖昧であるとのこと。

双子の奇妙な物語

個別ルートでは、自分が本当は美愛であることに気づく優愛。一方共通ルートではポーターが創りだした美愛の幻影と戦うが、人格は優愛のまま。むしろ優愛の人格が強固になったかのようにも思える。しかし続編の『らぶChu☆Chu!』では自分が美愛であると自覚しており、どちらの人格になることもできる。異なった人格が奇妙な形で融合しているようだ。

双子姉妹の入れ替わりというテーマは、乙一氏の小説「記憶」「カザリとヨーコ」など、物語でよく扱われるテーマでもある。興味がある方は、他の作品と読み比べてみるのもいいだろう。

Kozue Root

殺戮に至る病

精神的に追い詰められた拓巳は、心に深い闇を抱えた少女、折原梢に助けを求める。しかし諏訪の率いるポーターの妄想攻撃により、彼女はクラスメートを惨殺してしまう。負の妄想に取り憑かれた彼女は、諏訪との殺し合いの末、拓巳とともに凄絶な最期を遂げる。



▲ディソードによる直接攻撃で、多くの死者を出す凄惨なルート。しかし花壇に横たわる梢と拓巳の姿はとても純粋で、はかなささえ感じさせる。

心に闇を抱えた薄幸の少女

翠明学園に入学した梢だが、これは希テクノロジーがギガロマニアックスを集めていたため。彼女は暴風のようなパワーを持つ反面、幸の薄さとのギャップが激しい。

シナリオ担当：林直孝氏に聞く
現実と妄想の境界線

Ⓠクラスメートと三住によって七海が襲われた描写があります。これは事実なのか、それとも妄想攻撃の結果なのでしょうか。

Ⓐ妄想攻撃である可能性が高いですが、あえて明確には決めていません。妄想と現実の境界の曖昧さは『CHAOS』の狙いの一つでもありました。

Rimi Root

アニマの像

セナと梢を殺してしまったショックで、自ら意識を殺してしまった梨深。しかし拓巳のおかげで再び自分を取り戻すことができた。新たに生まれ変わった梨深は、ノアⅡを破壊するため渋谷へと向かう。その後、将軍の助けを借りて、梨深は野呂瀬を討ち果たす。



▲「拓巳が望んだ梨深」として、彼女は蘇る。これは梨深自身が、「拓巳の知る梨深でいること」を望んでいた結果だったのかもしれない。

深層心理に潜む女性の原型

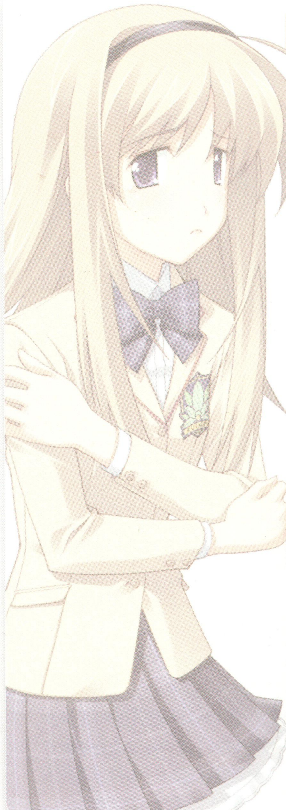
シナリオ担当：林直孝氏に聞く
アニマの像としての咲畑梨深

Ⓠルートの名前を心理学用語の「アニマの像」としたのはどんな理由からですか。

Ⓐ「アニマの像」には、拓巳にとっての理想の女性像＝自分を守ってくれる人という意味があります。また梨深という人格は、拓巳によって補完されている、というような意味も込められています。

Q：拓巳が、意識が死んだ梨深を元に戻すことができたのはなぜですか。

Ⓐ拓巳の望んだ妄想が、数多の自殺した人格（意識）たちの間で共通の認識とされてリアルブートし、「拓巳が望んだ咲畑梨深」がそこに現れることになったのです。



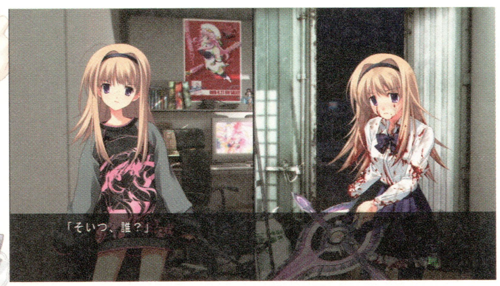
Nanami Root

daydream

切り落とされた右手が送られてくる、という衝撃の展開を見せる本作。そのインパクトの強さゆえ、七海の個別ルートは失った右手が題材になっている。右手を見て以降、拓巳は妄想の世界に逃げ込むが、一見して妄想とは分からないような演出のもとにストーリーは進む。

頻繁にリアルブートされる妹のビジョン

ヒロインの中では比較的普通の少女である七海。しかしその運命は過酷で、妄想やリアルブートと縁が深い。共通ルートで拓巳が学校やコンテナハウスで目撃した七海は、野呂瀬に捕まった七海が妄想して創り上げたもの。これは、七海がギガロマニアックスとして覚醒したことを暗に示す。なお、この姿は拓巳にしか見られておらず、実体としてリアルブートされたのか、拓巳だけが受け取った妄想なのかは不明だ。一方、個別ルートでは拓巳がもう一人の七海を妄想し、混乱が起きることとなる。



▲右手を見たショックで、妄想の世界に逃げ込んだ拓巳。右手から七海をリアルブートしようとする。二人の七海が対決するシーンはシュールだ。

拓巳が学園で目撃した七海



▲野呂瀬に捕まった七海が、学園に通う日常生活を妄想して創り上げた姿。

拓巳が妄想で創った七海



▲七海の右手を見て気を失った拓巳は、右手から七海をリアルブートする。

blue skyエンドの七海



▲右手を失ったはずの七海だが、将軍の最後の力により右手がリアルブートされる。

Ayase Root

罪過に契約の血を

邪心王を倒すため7人の黒騎士を探すあやせ。その思考は常人には理解しがたいが、結果としてプロジェクト・ノアの本質を見抜いていた。崩壊した渋谷で、あやせの見る赤錆びた世界と、拓巳の見ている世界が同調していく。歌によって周囲共通認識を得たあやせの幻想の剣が、ノアⅡの力を打ち破る。



▲最後に美しい青空を見ることができたあやせ。あやせの思考が理解できなくとも、その笑顔ですべてが許せる。

ファンタジーと目に映る世界がテーマ

あやせルートはややファンタジックな視点で物語が描かれる。空の色が示すのは、人それぞれに瞳に映る世界は異なり、真の理解は困難であるという事実。野呂瀬の絶望にも通じるものだが、青空が美しいと思えるように、どこかで通じ合える希望もまたある。「人と人が分かり合うという奇跡」は『STEINS;GATE』のラストにも通じる終着点だ。

シナリオ担当：林直孝氏に聞く
“違う景色を見ている”あやせ

Ⓠあやせルートの冒頭で、病院の個室に七海と梨深のものらしきディソードがありますが、これはどのようにして手に入れたのでしょうか。

Ⓐ再起不能の状態になった七海と梨深から、ディソードだけ回収してきました。優愛のディソードを回収したのと同じ状況です。二人をあやせが殺したわけではありません。助けずにディソードだけ回収するところがあやせらしい点ですね。

Ⓠ拓巳の見ている世界とあやせの見ている世界が違いますが、これにはどのような意味がありますか。

Ⓐ『CHAOS;HEAD』の話を作っている時に、人の観ている風景は全員同じなのか、という脳科学上の問題に突き当たりました。僕が青として認識している色を、他人は違う色と認識しているかもしれない。ギガロマニアックスの能力でいえば、本当に周囲の人と共通の認識を証明できるか、という話です。逆に認識が一致するほうが少ないのでは、という考えを突き詰めた結果、このストーリーが生まれました。

Ⓠ最後はディソードを投擲して空の色が変わりますが、結局のところどうなったのでしょうか。

Ⓐあやせの言うグラジオールとは、ノアⅡのことです。犠牲は大きかったものの、最終的にはノアⅡの機能は完全に無効化されました。



Sena Root デウス・エクス・マキナ

デウス・エクス・マキナとは、ラテン語で「機械仕掛けの神」という意味。神やそれに等しい万能者を登場させ、錯綜した状態を強引に解決してしまう演劇手法のことをいう。このルートでは、異質な存在である300人委員会、チートコードの赤ん坊などが次々と登場。世にはびこる陰謀論の真偽と同様に、何が真実で何が嘘なのか定かではない不透明さが、このルートのテーマであるといえる。同時にそれは想像力を刺激し、物語が拡大する可能性を無限に内包させる意味もあるようだ。ある意味で一番トリッキーなルートとも考えられるだろう。



▲共通ルートでは科学理論の説明役であるセナだが、個別ルートでは陰謀論の世界に巻き込まれる。真実が明らかにならぬまま、運命に翻弄される存在として描かれていく。

科学設定の説明役としてのセナ

科学者の父を持つセナは、妄想を現実化する科学理論の説明役を担当している。セナが説明するディラックの空孔理論は、現実に存在する科学理論。反粒子の存在を予言したもので、現在では拡張された形で別の理論へと進化している。この理論のポイントは、何もないと思われていた真空にエネルギーを与えてやると、粒子と反粒子が生成されるというところ。理論的な飛躍はあるが、この「無から有を生み出す」現象が、妄想を現実化するという発想につながっていく。また世界にとってのエラーを現実のものとする"周囲共通認識"という概念は、量子論の"観測問題"を下敷きにしたものであろう。

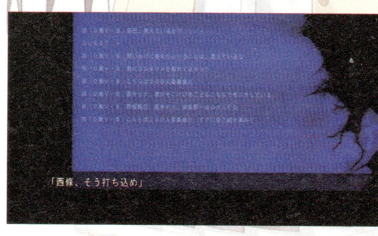


▲本編では教師役として、本作のベースとなる科学理論について詳しく説明をしてくれるセナ。ヒロインの中では、屈指の知識量の持ち主である。

ディラックの海と空孔理論とは？

"ディラックの海"とは、物理学者ポール・ディラックが作り出したディラック方程式に基づいた概念。ディラック方程式とは量子論のシュレディンガー方程式に、相対性理論を数学的に当てはめて作り出した方程式である。この式を解いたところ、存在しないはずの負の解が得られてしまった。そこでディラックはこの負の解を説明するため、真空は何もない空間ではなく、負のエネルギーを持つ電子が詰まった観測不能の境界面(ディラックの海)であると提唱した。境界面は、それ自体は観測不能でも、エネルギーを与えれば電子を生み出し、空間に孔が開く。それを観測できるはずだと論じたのだ。





◀最後の百瀬の報告を額面どおりに受け取れば、彼女は300人委員会の指示に従い、拓巳たちや天成神光会を監視していたことになる。

シナリオ担当:林直孝氏に聞く
"どちらとも取れる"セナルート

Ⓠルートの名前を「デウス・エクス・マキナ」(機械仕掛けの神)としたのはどのような理由からですか。

Ⓐルートの名前は「禁(0漸V・$」(劇中の表記。誤字に非ず)という自称300人委員会の一人を指しています。この人物は、それまでの物語の流れを無視して突然現れ、拓巳もセナもプレイヤーすらも知らない新情報を次々と提示してきます。つまり、物語を強引に閉じさせようとする存在としての比喩ですね。「禁(0漸V・$」は本当に別次元の上位存在かもしれないですし、セナ編ラストに出てくる「彼女」が、別の場所からテキストを打ち込んでいるだけかもしれません。わざと不確定にしています。

Ⓠなぜチートコードを、赤ん坊という表現にしたのですか。

Ⓐセナの妹との絡みもありますが、赤ん坊は自分の意思を表現できず、運命を変えることもできない無力さの反面、無垢・可能性の象徴でもあります。展開的には誰かがたまたまコインロッカーに入れたのかもしれないし、本当に高次元的な存在がそこに出現させた、とも受け取ることができると思いますね。日本に無数にあるコインロッカーの中で、1個くらいはブラックホールか何かにつながっているかもしれない。そんな都市伝説的妄想から発想されています。

Ⓠ最後に百瀬克子が意味深な言葉をつぶやきますが、あれはどういうことなのでしょう。

Ⓐ最後の一言ですべてをひっくり返す驚きを狙ったものと、想像力による世界の広がりを意識したものですね。プレイした人が感じたことが正解だと思います。



『CHAOS;HEAD』影の人気No.1キャラクター!?

「ゲロカエルん」を追いかけろ!

『CHAOS;HEAD』と言えば忘れてはいけないのがマスコットのゲロカエルん。「売れない」はずのデザインが、今、爆発的な人気でグッズ業界を席巻している事実を、キミは知っているか!?

ゲロカエルんを巡るエトセトラ

『CHAOS;HEAD』に、「ストラップ」として登場するマスコットキャラクターで、人為的に「流行らされていた」ものだったゲロカエルんを、現実世界にグッズ化してリアルブートしたところ、人気が沸騰。売り上げの累計は1万個以上、今や『CHAOS;HEAD』の一番人気はこのキャラクターではないかと噂されるほどに。ここではデザイン担当の松尾ゆきひろ氏とグッズ化を推進したニトロプラスグッズ企画担当のCKさんにより、ゲロカエルんにまつわる様々なエピソードを対談形式で収録。誕生秘話から、気になる今後の展開まで、ここでしか読めない話題が満載！

ゲロカエルん制作スタッフ特別対談 キモカワストラップ誕生のヒミツ！

――最初にデザインした時のエピソードをお聞かせください。

松尾：「現実にあったら絶対に売れないもの」という注文を受けていたので、それを守りつつデザインしたつもりですね。

――グッズ化に踏み切った経緯をお聞かせください。

CK：私がゲームをやっていた時に、このストラップが現実にあったらほしいなぁーと思ったのがきっかけです(笑)。それで、上司に相談して、「売れるの？」という疑問の目をかいくぐり、コミケのグッズセットに入れるという企画になりました。

松尾：そのお話が来た時、びっくりしました。「それはやめたほうが……」とアドバイスしそうになりましたね(笑)。

――最初に企画を出した時、自信はあったのでしょうか？

CK：私はいいなぁーと思っていたんですが、自信とかそういうものではなかったですね。好奇心です(笑)。

松尾：握りしめることができるというストラップの構想を聞いた時、面白いと思いつつ、不安はまだありました……。

――商品として発売した時の手ごたえはどうでしたか？

CK：お客さんの反応が良かったんですよ。あと、まったく『CHAOS;HEAD』と関係ない取引先の方などもでも「ほしい」と言ってくれる人が多かったのを覚えています。

松尾：意外な人気だとか、別に気を利かせて言ってくれなくていいのに、と自分はその時ですら半信半疑でした(笑)。ただ、女の子に人気があるなぁという実感は途中で感じたんですよね。実際、この商品は、作中では「洗脳」があるから売れているという設定なので、現実で売れてしまったら「設計ミス」なんですが……ニトロプラスさんが「ノアII」を作ってるんじゃないかという疑惑も出てきてると思いますよ(笑)。





座談会参加者

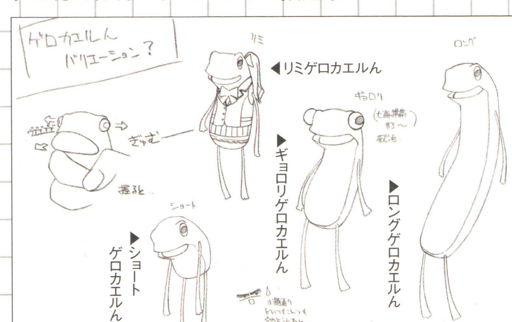


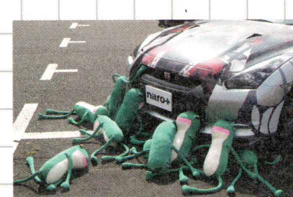
松尾ゆきひろ
ゲロカエルんデザインの産みの親。意図せぬヒット商品になったゲロカエルんに未だに不信感を感じつつ、カエルグッズを出し続けるニトロプラスさんの行く先を心配している。

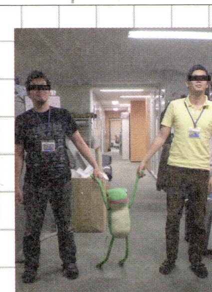


CK
ゲロカエルんのグッズ化を提案し、実現までこぎつけたニトロプラスサイドの企画人。ゲロカエルんの絶妙なゆるさに心酔し、第一弾のリリースから現在に至るまで、カエルグッズの監修に参加している。

ゲロカエルんバリエーション設定案







▲▶『CHAOS;HEAD』のファンの人たちにも情け容赦ない扱いを受けるゲロカエルん。ヒット商品とはいえ、脱力系グッズであるカエルゆえに虐げられる運命なのか……。

CK：ゲームをやったことがないという方にも買っていただけてるんですが、その時にお話を聞いたら「このキモカワイイさがいいんですよ」とおっしゃってくれて、嬉しかったですね。

――第一弾以降のリリースについて教えてください。

CK：第一弾が成功したんで、次作りたいですという交渉を上司にしていました。第二弾以降は原型ができてくるのが早かったので、制作はスムーズでしたね。

松尾：劇中で名前だけ登場するものをイラストに起こして、デザインしてもらうという制作方式でした。「燃えるゲロカエルん」については、そんなにデザインを変える予定はなかったんですけど、つい力が入って腰回りの炎の細工をしてもらったり、悪ノリしながら制作しましたね。

――ヒットの理由をどう分析しますか？

CK：何をされてもなすがままというユルさがよかったのかも。ストレスをぶつけてグニャグニャにしても、ケロッとしてて。

松尾：「ヒット商品を作る」という気分もなくユルーく作ったキャラなので、それが時代の空気に合ったのかな。

――今後作りたいゲロカエルんグッズは何かありますか？

CK：18金でできたゲロカエルんがいいですね。『CHAOS;HEAD NOAH』の「18禁」とかけて。予算の面で却下されますけど。

松尾：マスターグレードゲロカエルんとか、プラモデルとして(笑)。後は、ゲロカエルんマスクとかは……ダメか～。

――ゲロカエルんファンに一言ずつお願いします。

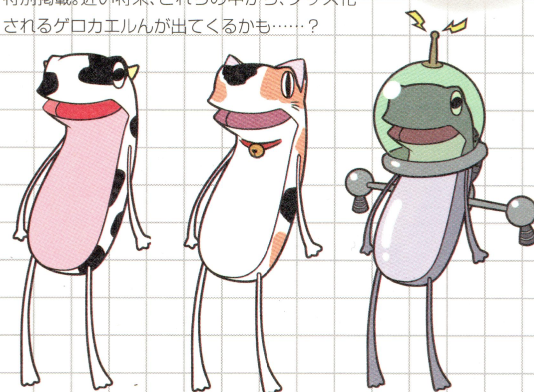
松尾：どんなカエルが見たいか言ってくれれば、それを実現させられるかもしれないので、応援の声をお待ちしています。

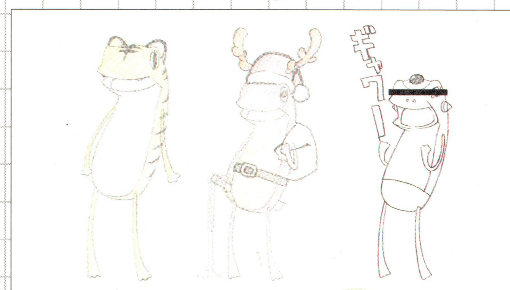
CK：ファンの方あってのグッズだと思うので、今後ゲロカエルんで新しいものを作る時は、どうぞよろしくお願いします。

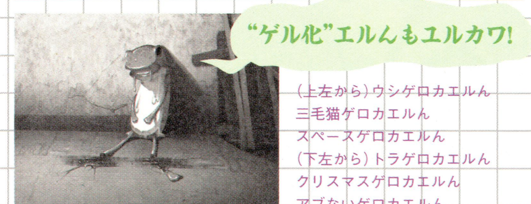
まだまだゲロカエルんの時代は続く？

松尾氏がふとした思いつきで作っているゲロカエルんデザイン案にはまだまだストックがある。未公開のものを含めて、その一部をこちらに特別掲載。近い将来、これらの中から、グッズ化されるゲロカエルんが出てくるかも……？









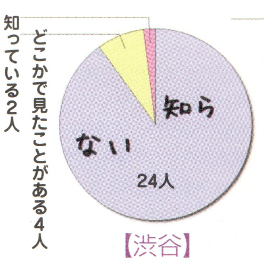
(上左から)ウシゲロカエルん
三毛猫ゲロカエルん
スペースゲロカエルん
(下左から)トラゲロカエルん
クリスマスゲロカエルん
アブないゲロカエルん

渋谷の女子高生、秋葉原のメイドさん&女子高生30人に聞く!

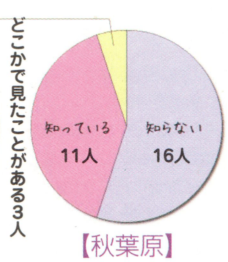
突撃! ゲロカエルんアンケート

渋谷と秋葉原の女子30人に「ゲロカエルん」に関連したアンケートを実施！　ノアⅡの存在しないリアルの世界で、ゲロカエルんはどこまで受け入れられるのかを徹底調査した。ゲロカエルんを知らない人がほとんどだった渋谷女子に対し、秋葉女子は約4割がその存在を知っていたのには驚きだが、その後のアンケートで、ユルキャラのゲロカエルんは、知らない人のハートにも響く魅力を備えていることが判明。警戒されることなく人の心に入り込むカエル、恐るべし！

Q ゲロカエルんを知っていますか？

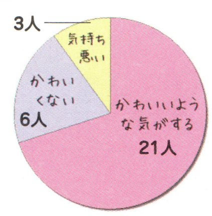


【渋谷】

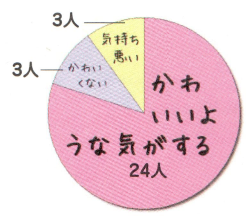


【秋葉原】

Q ゲロカエルんの印象は？



【渋谷】



【秋葉原】

Q ゲロカエルんをグッズにするなら？

【渋谷】

1	キーホルダー
2	メモ帳
3	鏡
4	小物入れ
5	絵本

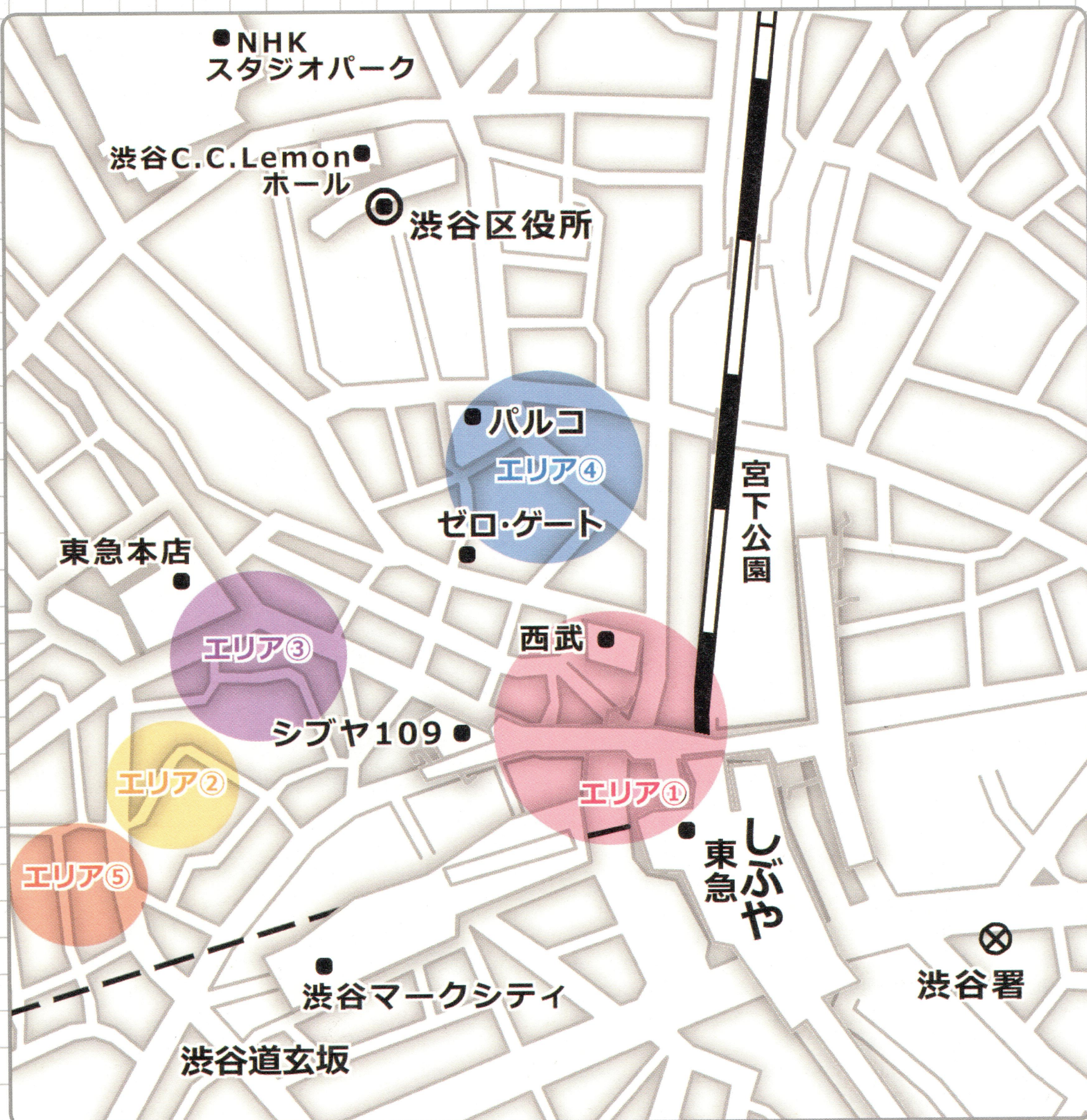
【秋葉原】

1	キーホルダー
2	シャープペンシル
3	お菓子
4	ゲーム
5	ご当地もの

『CHAOS;HEAD』の舞台・渋谷探索

CHAOS;HEAD GUIDE MAP

『CHAOS;HEAD』シリーズの舞台となった多彩なスポットが点在する街、渋谷。ここでは、実在の場所をモチーフとして描かれた背景CGをもとに、渋谷の街を散策、考察することにする。



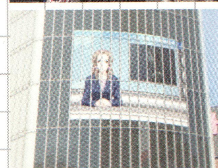
「聖地巡礼」というファン活動について

近年、アニメやゲームのファンの間では「聖地巡礼」と呼ばれる活動が流行を見せている。具体的には、アニメやゲームに登場する舞台のモチーフになった場所を巡ることを指すが、これは、近年のサブカル作品に、実在の場所を舞台にしたものが増えたことを示している。ここ数年では、アニメ業界でスマッシュヒットを飛ばした『らき☆すた』や『けいおん!』などが有名だが、ゲームにおいても、この流れは如実に現れている。代表例は神奈川県の湘南地方を舞台にした『メモリーズオフ』シリーズや『L@VE ONCE』、静岡県熱海市が登場する『ラブプラス+』などがあり、中には、地域とのタイアップに成功した作品も多い。そして、科学ADVシリーズにおいても、『CHAOS;HEAD』では渋谷、『STEINS;GATE』では秋葉原と、多くの人々になじみのあるスポットが舞台に選ばれている。科学ADVシリーズのファンも、これらの場所に聖地巡礼として足を運べば、新たな感動、発見、驚きと出会えるのではないだろうか。ただ、巡礼を行なうなら近隣の迷惑にならないように注意したい。

街頭ビジョン エリア①

『CHAOS;HEAD』の作中では、悲惨な事件のニュースが映し出されることの多い街頭ビジョンだが、実際の渋谷に設置されているものには、企業の宣伝やヒットチャートなどが多く映されるため、ニュースが流れることは珍しい。本作で映し出される大型の街頭ビジョンは、渋谷の複合商業ビルに設置されたものによく似ており、この中には、大手レンタルビデオショップやリーズナブルかつスタイリッシュさが人気のカフェなどが店を構えている。





セナと話した電車 エリア①

セナと拓巳が話した電車は、渋谷駅ハチ公像前の広場に設置されたものがモチーフ。1950年代半ばに東横線で活躍した東急5000系電車で、その愛嬌のあるフォルムから、「アオガエル」として親しまれている。現在は車内が展示・休憩スペースとして使われているが、解放されている時間は決まっているので注意。





センター街 エリア①

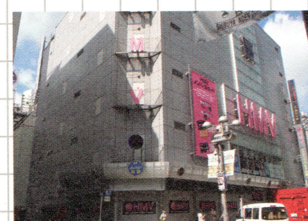
渋谷区宇田川町に広がる繁華街の名称。本作の背景として登場するセンター街は、入口付近の質屋の看板が目立つスポットをモチーフとしている。ここから少し奥へと足を踏み入れると、ファーストフードショップや若者向けの小さなファッションショップが立ち並ぶ。若者文化の街・渋谷を象徴する地域の一つだ。





CDショップ エリア①

梨深と遊びに来るショップ周辺の背景CG。ここは渋谷に実在していた大手CDショップをモチーフにしているが、現在は閉店してしまっている。渋谷にはこの他にもいくつかのCDショップが存在するが、今日になって言われることの多い音楽CDの売れ行きの不調が、渋谷にも影響を及ぼしていることは間違いないようだ。





ラブホテル街 エリア②



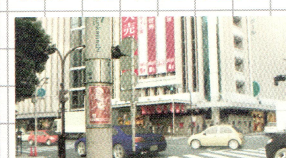
道玄坂付近・円山町一帯にあるラブホテル街。周辺にはクラブやライブハウス、バーなどの夜遊びスポットが数多く存在する。かつては落ち着いた大人の遊び場として栄え、松涛などの高級住宅街が近くにあるのはその名残り。



Bunkamachi エリア③



作中に登場するBunkamachi周辺。ギャラリー、シアターなどを抱える文化施設Bunkamuraのある一帯が、モチーフになっているようである。駅前から109横を通り、道玄坂2丁目方面の坂を上がると、すぐそこに見える光景となる。



交番前 エリア④

作中でデモ隊の行進が行なわれている交番前は、実際の井の頭通り付近の風景が元になっている。特に井の頭交番前付近は、待ち合わせ場所として使われることも多く、昼夜を問わず多くの若者でにぎわうスポット。『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』にも、セナのバイト先の近辺として登場している。周囲にはプリクラが撮影できるゲームセンターやデパート、コンビニエンスストアなどが点在しており、センター街にほど近い場所でもあり人通りが絶えない。

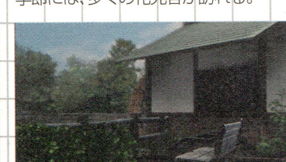




優愛と話した公園 エリア⑤



優愛と話した公園は、神泉駅付近にある鍋島松濤公園をモチーフにしている。明治時代の茶園があった場所を解放したのがこの公園の始まりと言われている。普段は閑静な公園だが、春の、桜が咲く季節には、多くの花見客が訪れる。



電気街店 その他の場所

拓巳が七海と携帯電話を選びにくる場所がここ。渋谷にはいくつかの大手電気製品チェーンが大型店舗を出店しており、広い携帯電話売り場が設けられているところも多い。駅周辺の施設を利用すれば、生活に必要なものから、嗜好品までほとんどの「モノ」が揃ってしまうのも、この街の魅力でもある。東口周辺にある電気製品店に、似たような売り場があるが、この場所をモチーフとしたかどうかは不明。背景CGとはいえ、バリエーション豊かに描き分けられた携帯電話にも注目したい。



ライブハウス その他の場所

FESがライブを開催する「GIGANTES」は渋谷にあった実在のライブハウスをモチーフにしているが、現在ではそのライブハウスはなくなってしまっているようだ。榊原ゆいさんが扮するFESが渋谷でライブを行なう際に、このライブハウスを使おうとしたところ、既に営業は終了していたとか。営業終了がソフトの発売から間もなくであったことと、所在地自体が意外に目立たない場所にあったため、お目にかかることができたファンは数少ないようで、幻の「聖地」とされるスポットでもある。



アニメエイト その他の場所

拓巳が星来のフィギュアを予約しているアニメ・ゲームなどのキャラクターグッズ専門店。その名前の通り、某大手キャラクターグッズ専門店をモチーフにしており、実際の渋谷にも、そのキャラクターグッズ専門店が本館・漫画館と２つの店を構えている。作中と同じようなロケーションになっているのは、本館にあたり、入口は小さく見えるが、店内はかなり広く、グッズや関連CD、DVDが数多く並べられている。東京都内では、秋葉原、池袋、渋谷、などにある店舗が有名。



マンガ喫茶 その他の場所

ゲーム序盤で拓巳と七海がばったり出会う路地は、渋谷区宮益坂付近のとある路地をモチーフにして描かれている。「MEMBERS」、「アルルーノ」と書かれた看板は、知名度の高い、実在する数字選択式宝くじ名や店舗名が元であろう。特に印象的な漫画喫茶の看板も、実在のものにかなり近いデザインとなっている。この背景CGも、他のいくつかの背景CGと同じく、実在する風景を左右反転させたものであるようだ。近隣を探索する際はそのことを留意した上で臨みたい。



AH総合病院 その他の場所

拓巳がゲーム序盤で通院することになるAH総合病院は、その外観のみ代々木方面のとある大病院がモチーフのようだ。実際の外観は、ゲーム内に登場するものとは少し異なるっているがTVアニメ版『CHAOS;HEAD』を鑑賞し、そこに登場するAH総合病院のビルやロゴの形、色などを参考にしてもらえば探索のヒントとなるだろう。なお、モチーフとなった病院は、最先端医学に対応した病院で、近隣の人々はもちろん、遠方から訪れる人も後を絶たない、人気の医療施設となっている。



5pb.代官山スタジオ

『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』の収録が行なわれた5pb.の代官山スタジオは、本シリーズの舞台、渋谷からやや南の一角に位置する。上品な代官山の街に構えられたスタジオは、どこか秘密基地を思わせる洒落たデザイン。志倉氏の机や有名な「セグウェイ」があるほか、入り口のドア近くには、青地に描かれることが多い5pb.のロゴマークが、ピンク地で描かれて配置されている。



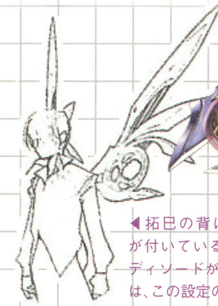
実在の場所を舞台とする「ARG」

科学ADVシリーズの特徴は、実際の街・渋谷や秋葉原を舞台とし、「ジョン・タイター」事件など、現実とフィクションの境界を楽しめるモチーフ＆仕掛けがたくさん盛りこまれている点。ところで、アメリカ発のARGというゲームジャンルがあるのをご存知だろうか。これは「Alternative Reality Game（代替現実ゲーム）」の略称で、「現実世界」を仕掛けとして使ったゲームの総称。参加者がネットやラジオ、テレビで情報収集したり、実際に特定の場所を訪れたりしてヒントを集め、「宇宙人の極秘侵略計画」など、現実世界を巻き込んだ大きなストーリーの謎を解いていくのだ。また、有名ホテルなどで「宿泊客が探偵役となり、架空の殺人事件の犯人を見つけ出す」という趣向の宿泊パックが組まれることがあったりする。ネットワーク社会では、現実と虚構の境目が揺らぎやすいことを上手く逆手に取った流行であると言えるだろう。

『CHAOS;HEAD』の原典

幻の物語をリアルブート『CHAOS;HEAD THE ORIGIN』





◀拓巳の背にディソードが付いているラフ。梨深のディソードが分割方式なのは、この設定の名残らしい。

『CHAOS;HEAD』には旧バージョンと呼べる物語があった!?

『CHAOS;HEAD』の制作には様々な試行錯誤があり、シナリオ面でも、かなりのところまで書きあげながら全リテイクとした幻の物語が存在していたことが、過去のインタビューの中で何度か語られている。このコーナーでは、その幻の『CHAOS;HEAD THE ORIGIN』とでもいうべき物語の詳細を、シナリオライターの林直孝氏のコメントを交えつつ紹介、考察していく。



林氏の語る『CHAOS;HEAD THE ORIGIN』

事前にあったシナリオは、渋谷そのものが妄想で、閉鎖空間になっているという設定でした。基本的に主人公視点で物語が展開する、ADVの映像表現を逆手に取って、梨深のディソードは、実は拓巳の背中から生えているっていう仕掛けがありました。ちなみに野呂瀬も、当時はなぜか変態的なフランス人のおっさんで、シモン・ジェルマンとかいう名前で(笑)。彼と対峙した時、拓巳が世界と自らの真実を知る……というオチがあるメタフィクションストーリーでした。キャラに関しては、拓巳も今ほどオタクではなく、普通にヒロインたちと話せていたし、バトル展開も多く盛り込まれていましたね。



◀『SG』冒頭にも「メタフィクション展開」風の演出が存在。林氏によれば、キャラ紹介とプレイヤーのミスリードを狙ったもので最初からメタフィクション展開はないことが決まっていたそうだ。



▲『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』には『CHAOS;HEAD』の前身となった物語の設定が活かされている。舞台となる渋谷が拓巳の妄想の産物であることは、オープニングの後に明らかに。



▲作中の「107」などの固有名詞は実在スポットの名称を少し変えたもので、フィクションのお約束。だが元はこれも、渋谷が妄想の街であることを示す証拠となる伏線だったという。

機械仕掛けの神「デウス・エクス・マキナ」に統治されし世界

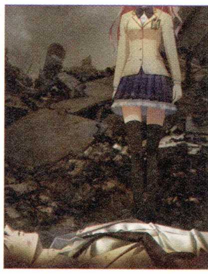
『CHAOS;HEAD NOAH』のセナルートでは、正体不明の人物により、拓巳たちの世界がバーチャルなもので、それを外側から管理するのが300人委員会であるというニュアンスの発言がなされる。これは確定した真実ではないが、この流れにもまた、『CHAOS;HEAD』の前身となったストーリーの名残りが微かに感じられる。なお、セナ編のタイトル「デウス・エクス・マキナ」は、古代のギリシア演劇において「神のような万能の存在が現れ、こんがらがった状況を収束させる」というご都合主義的な手法のことを指す。失われたシナリオは、拓巳が「渋谷は妄想の世界」という真実に到達した時、世界を統べるデウス・エクス・マキナ――世界の主として覚醒する物語でもあったのだ。



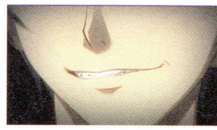
▲世界が電脳世界であるという設定は、ホラー小説としてヒットした『リング』『らせん』に続く完結編『ループ』のほか、2006年に放映され、コアな人気を獲得したロボットアニメ『ゼーガペイン』などでも採用されている。

□CHAOS;HEAD NOAH CGリスト

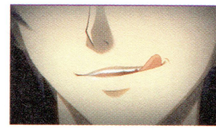
ここではXbox 360版『CHAOS;HEAD NOAH』で取得できるCGを一挙紹介する。CGの並びはXbox 360版のCGライブラリーと同基準なのでコンプリートの参考にしてほしい。なおPSP版は一部CGの並びがXbox 360版と異なるので注意。



取得条件
第1章で取得
001



取得条件
第1章で取得
002



取得条件
第7章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
003



取得条件
Aルートで取得
004



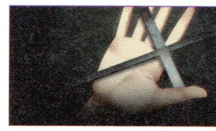
取得条件
第1章で取得
005



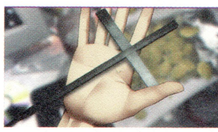
取得条件
第1章で取得
006



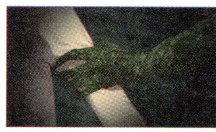
取得条件
第2章で取得
007



取得条件
第1章で取得
008



取得条件
第1章で取得
009



取得条件
第1章1番目の妄想トリガーでポジティブを選択
010



取得条件
第1章1番目の妄想トリガーでポジティブを選択
011



取得条件
第1章で取得
012



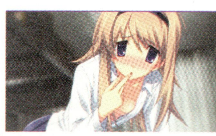
取得条件
第1章で取得
013



取得条件
第1章で取得
014



取得条件
第9章4番目の妄想トリガーでポジティブを選択
015



取得条件
第1章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
016



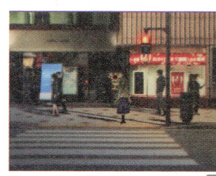
取得条件
第1章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
017



取得条件
第1章2番目の妄想トリガーでネガティブを選択
018



取得条件
第1章で取得
019



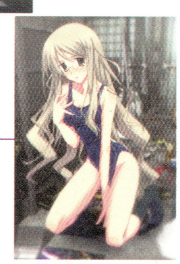
取得条件
第1章で取得
020



取得条件
第1章で取得
021



取得条件
第1章4番目の妄想トリガーでネガティブを選択
022



取得条件
第1章4番目の妄想トリガーでポジティブを選択
023



取得条件
第1章で取得
024

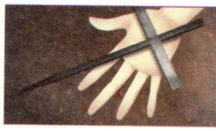


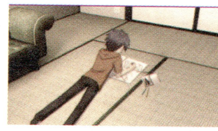
取得条件
第1章で取得
025



取得条件
第1章で取得
026

※CGと取得条件の囲みに入った通し番号は、便宜上編集部がつけたもの。原作のCGギャラリー上を、左上から右下の流れで見ていった場合の並び順を示す


取得条件
第1章で取得
027

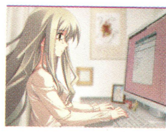

取得条件
第2章で取得
028


取得条件
第2章で取得
029


取得条件
第2章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
030


取得条件
第2章2番目の妄想トリガーでネガティブを選択
031

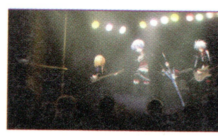

取得条件
第2章で取得
032

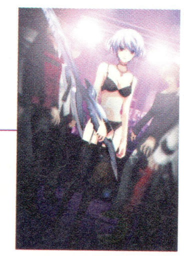

取得条件
第4章で取得
033


取得条件
第3章で取得
034


取得条件
第2章で取得
035


取得条件
第3章1番目の妄想トリガーでポジティブを選択
036


取得条件
第2章で取得
037


取得条件
第2章3番目の妄想トリガーでポジティブを選択
038


取得条件
第2章で取得
039

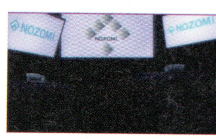

取得条件
第2章で取得
040


取得条件
第3章2番目の妄想トリガーでネガティブを選択
041


取得条件
第3章3番目の妄想トリガーでポジティブorネガティブを選択
042


取得条件
第3章で取得
043


取得条件
第3章で取得
044


取得条件
セナ編で取得
045


取得条件
Bルートで取得
046

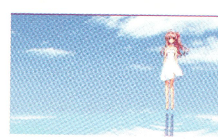

取得条件
第3章で取得
047

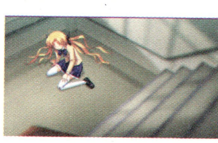

取得条件
第3章で取得
048


取得条件
第3章で取得
049


取得条件
第3章で取得
050


取得条件
第4章で取得
051

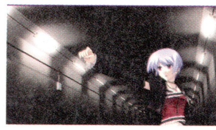

取得条件
第4章で取得
052


取得条件
第4章で取得
053


取得条件
第4章で取得
054

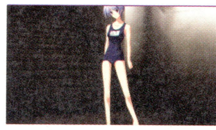

取得条件
セナ編で取得
055


取得条件
第4章で取得
056

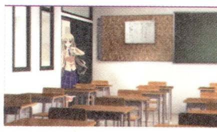

取得条件
第4章で取得
057


取得条件
第4章で取得
058


取得条件
第4章5番目の妄想トリガーでポジティブを選択
059


取得条件
第4章5番目の妄想トリガーでネガティブを選択
060


取得条件
第4章で取得
061


取得条件
第5章1番目の妄想トリガーで妄想しない
062


取得条件
第5章で取得
063


取得条件
第5章で取得
064


取得条件
第５章２番目の妄想トリガーでポジティブを選択
065

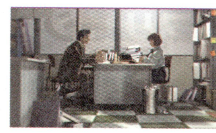

取得条件
第５章４番目の妄想トリガーでポジティブを選択
066


取得条件
第５章４番目の妄想トリガーでネガティブを選択
067

取得条件
第５章４番目の妄想トリガーで妄想しない
068




取得条件　第5章で取得
069

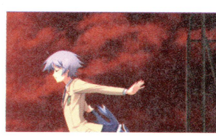

取得条件
第5章で取得
070


取得条件
第5章で取得
071


取得条件
第5章で取得
072


取得条件
第6章で取得
073


取得条件
第6章で取得
074

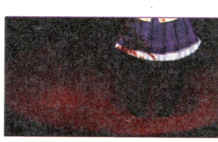

取得条件
第6章で取得
075


取得条件
第6章で取得
076


取得条件
第6章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
077


取得条件
第6章2番目の妄想トリガーでネガティブを選択
078


取得条件
第6章で取得
079


取得条件
第6章で取得
080


取得条件
第7章で取得
081

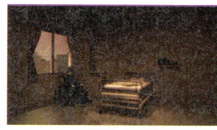

取得条件
第7章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
082


取得条件
第7章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
083


取得条件
第7章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
084

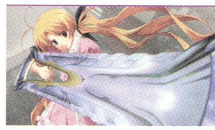

取得条件
第7章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
085


取得条件
第7章で取得
086


取得条件
第7章で取得
087

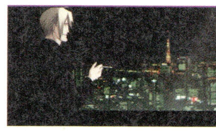

取得条件
第7章で取得
088

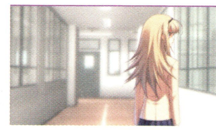

取得条件
梨深編で取得
089


取得条件
第7章で取得
090


取得条件
第7章で取得
091

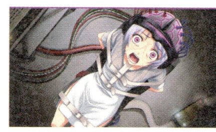

取得条件
第7章で取得
092

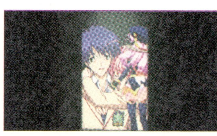

取得条件
第7章で取得
093


取得条件
第7章で取得
094

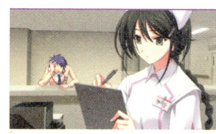

取得条件
第7章で取得
095

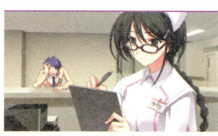

取得条件
第8章で取得
096


取得条件
第8章で取得
097


取得条件
第8章1番目の妄想トリガーでポジティブを選択
098

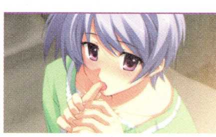

取得条件
第8章1番目の妄想トリガーでポジティブを選択
099


取得条件
第8章で取得(葉月メガネフラグOFF)
100


取得条件
第8章で取得(葉月メガネフラグON)
101


取得条件
第8章3番目の妄想トリガーでポジティブを選択
102


取得条件
第8章3番目の妄想トリガーでポジティブを選択
103


取得条件
第8章3番目の妄想トリガーでポジティブを選択
104

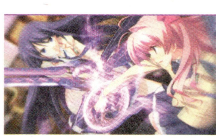

取得条件
第8章3番目の妄想トリガーでネガティブを選択
105


取得条件
第8章3番目の妄想トリガーでネガティブを選択
106


取得条件
第8章5番目の妄想トリガーでポジティブを選択
107


取得条件
第8章で取得
108


取得条件
第8章で取得
109


取得条件
第8章で取得
110


取得条件
第8章で取得
111

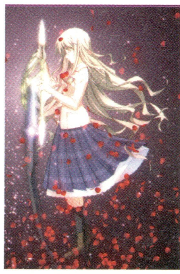

取得条件
第8章で取得
112

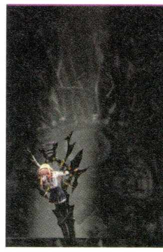

取得条件
第8章で取得
113

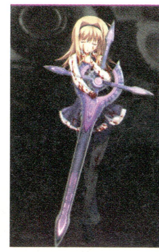

取得条件
第9章4番目の妄想トリガーでネガティブを選択
114


取得条件
第9章で取得
115

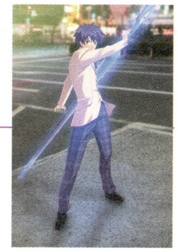
※メガネフラグは第1章1番目のYES/NO分岐でYESを選ぶとONになる

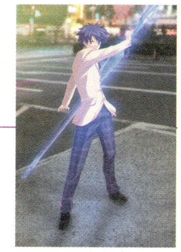

取得条件
第9章で取得
116

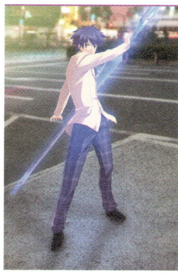

取得条件
第9章で取得
117

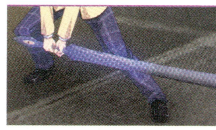

取得条件
第9章で取得
118


取得条件
第9章で取得
119


取得条件
第9章で取得
120


取得条件
第9章で取得
121


取得条件
第9章で取得
122


取得条件
第9章で取得
123


取得条件
第9章で取得
124


取得条件
第9章で取得（メガネフラグOFF）
125


取得条件
第9章で取得（メガネフラグON）
126


取得条件
第10章で取得
127


取得条件
第10章で取得
128


取得条件
第10章で取得
129


取得条件
第10章で取得
130


取得条件
第10章で取得
131


取得条件
第10章で取得
132

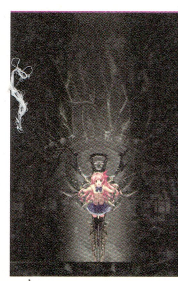

取得条件
Aルートで取得
133

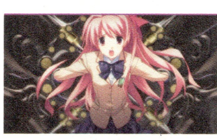

取得条件
Aルートで取得
134


取得条件
Bルートで取得
135


取得条件
Aルートで取得
136


取得条件
Aルートで取得
137


取得条件
Aルートで取得
138


取得条件
Aルートで取得
139


取得条件
Aルートで取得
140


取得条件
Aルートで取得
141

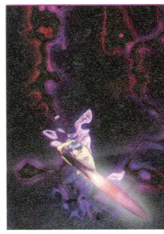

取得条件
Aルートで取得
142


取得条件
Aルートで取得
143

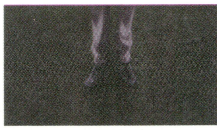

取得条件
Aルートで取得
144

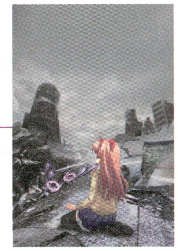
※メガネフラグは第1章1番目のYES/NO分岐でYESを選ぶとONになる

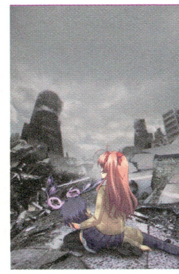

取得条件
Aルートで取得
145

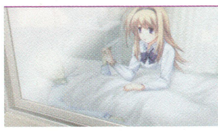

取得条件
Aルートで取得
146


取得条件
Aルートで取得
147


取得条件
Bルートで取得
148


取得条件
Bルートで取得
149


取得条件
Bルートで取得
150


取得条件
AAルートで取得
151


取得条件
AAルートで取得
152

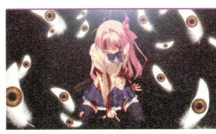

取得条件
梨深編で取得
153


取得条件
梨深編で取得
154


取得条件
梨深編で取得
155


取得条件
梨深編で取得
156


取得条件
梨深編で取得
157


取得条件
梨深編で取得
158

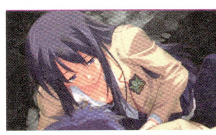

取得条件
梨深編で取得
159


取得条件
梨深編で取得
160


取得条件
AAルートで取得
161


取得条件
AAルートで取得
162


取得条件
セナ編で取得
163

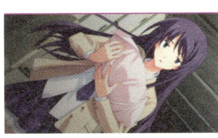

取得条件
セナ編で取得
164

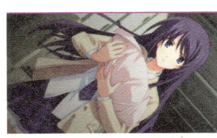

取得条件
セナ編で取得
165

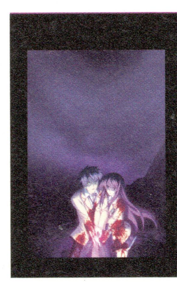

取得条件
セナ編で取得
166

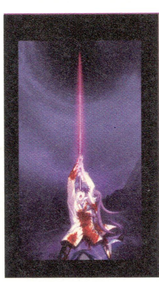

取得条件
セナ編で取得
167


取得条件
セナ編で取得
168


取得条件
セナ編で取得
169


取得条件
セナ編で取得
170


取得条件
セナ編で取得
171


取得条件
セナ編で取得
172


取得条件
優愛編で取得
173


取得条件
優愛編で取得
174



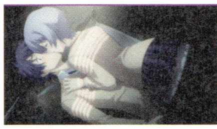
取得条件
優愛編で取得
175



取得条件
優愛編で取得
176



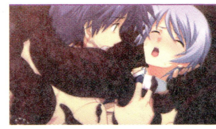
取得条件
あやせ編で取得
177



取得条件
あやせ編で取得
178



取得条件
あやせ編で取得
179



取得条件
あやせ編で取得
180



取得条件
あやせ編で取得
181



取得条件
あやせ編で取得
182



取得条件
梢編で取得
183



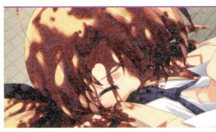
取得条件
梢編で取得
184



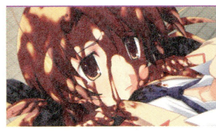
取得条件
梢編で取得
185



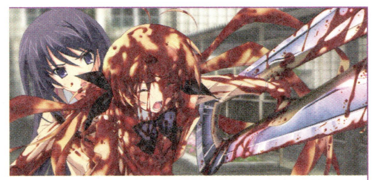
取得条件
梢編で取得
186



取得条件
梢編で取得
187



取得条件
梢編で取得
188



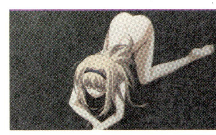
取得条件
梢編で取得
189



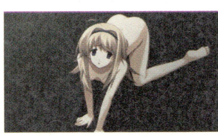
取得条件
梢編で取得
190



取得条件
梢編で取得
191



取得条件
七海編で取得
192



取得条件
七海編で取得
193



取得条件
七海編で取得
194



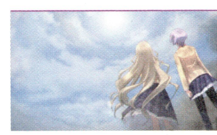
取得条件
七海編で取得
195



取得条件
七海編で取得
196



取得条件
七海編で取得
197



取得条件
AAルートで取得
198



取得条件
AAルートで取得
199



取得条件
これ以外のCGを
すべて集めてから
ゲームをクリア
200

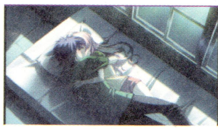
□CHAOS;HEAD　らぶChu☆Chu!　CGリスト

ここからは『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』のライブラリーで鑑賞できるCGをまとめて収録した。また、特別にライブラリーの隠しページに入るCGも掲載してある。なお、そちらの取得条件はP.214を参照してほしい。


取得条件
1番目の妄想トリガーでネガティブを選択
001


取得条件
2番目の妄想トリガーでポジティブを選択
002


取得条件
7番目の妄想トリガーでポジティブを選択
003

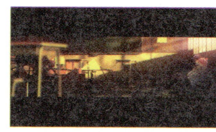

取得条件
7番目の妄想トリガーでポジティブを選択
004


取得条件
7番目の妄想トリガーでネガティブを選択7
005

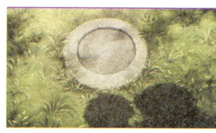

取得条件
7番目の妄想トリガーでネガティブを選択
006


取得条件
梨深ルートで取得
007

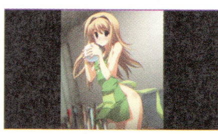

取得条件
梨深ルートで取得
008


取得条件
梨深ルートで取得
009

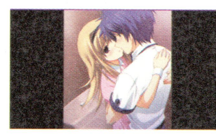

取得条件
梨深ルートで取得
010

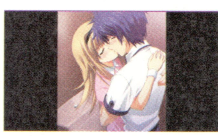

取得条件
梨深ルートで取得
011

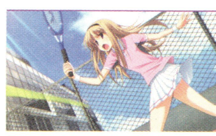

取得条件
梨深ルートで取得
012


取得条件
1番目の妄想トリガーでポジティブを選択
013


取得条件
6番目の妄想トリガーでネガティブを選択
014


取得条件
七海ルートで取得
015


取得条件
七海ルートで取得
016

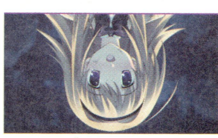

取得条件
12個目の妄想トリガーでポジティブを選択
017


取得条件
七海ルートで取得
018


取得条件
七海ルートで取得
019


取得条件
七海ルートで取得
020


取得条件
七海ルートで取得
021


取得条件
七海ルートで取得
022


取得条件
七海ルートで取得
023


取得条件
2番目の妄想トリガーでネガティブを選択
024


取得条件
2番目の妄想トリガーでネガティブを選択
025

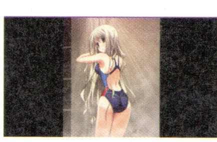

取得条件
5個目の妄想トリガーでポジティブを選択
026


取得条件
優愛ルートで取得
027


取得条件
優愛ルートで取得
028


取得条件
8個目の妄想トリガーでポジティブを選択
029


取得条件
優愛ルートで取得
030


取得条件
優愛ルートで取得
031


取得条件
優愛ルートで取得
032

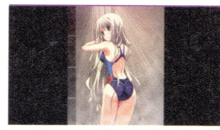

取得条件
優愛ルートで取得
033


取得条件
優愛ルートで取得
034


取得条件
優愛ルートで取得
035


取得条件
美愛ルートで取得
036


取得条件
美愛ルートで取得
037


取得条件
5個目の妄想トリガーでポジティブを選択
038


取得条件
美愛ルートで取得
039


取得条件
美愛ルートで取得
040

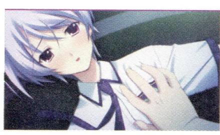

取得条件
美愛ルートで取得
041


取得条件
美愛ルートで取得
042

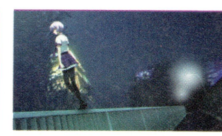

取得条件
4番目の妄想トリガーでポジティブを選択
043


取得条件
5番目の妄想トリガーでネガティブを選択
044


取得条件
あやせルートで取得
045

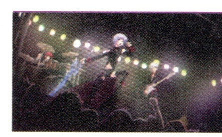

取得条件
あやせルートで取得
046


取得条件
あやせルートで取得
047


取得条件
あやせルートで取得
048


取得条件
あやせルートで取得
049


取得条件
あやせルートで取得
050


取得条件
あやせルートで取得
051

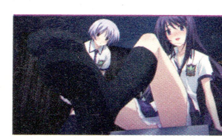

取得条件
あやせルートで取得
052


取得条件
あやせルートで取得
053


取得条件
あやせルートで取得
054


取得条件
あやせルートで取得
055

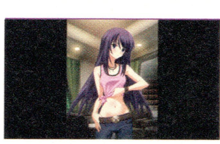

取得条件
3番目の妄想トリガーでポジティブを選択
056


取得条件
4番目の妄想トリガーでネガティブを選択
057


取得条件
セナルートで取得
058


取得条件
セナルートで取得
059


取得条件
セナルートで取得
060


取得条件
セナルートで取得
061


取得条件
セナルートで取得
062


取得条件
セナルートで取得
063


取得条件
セナルートで取得
064


取得条件
セナルートで取得
065


取得条件
セナルートで取得
066


取得条件
3番目の妄想トリガーでネガティブを選択
067


取得条件
3番目の妄想トリガーでネガティブを選択
068


取得条件
3番目の妄想トリガーでネガティブを選択
069


取得条件
3番目の妄想トリガーでネガティブを選択
070

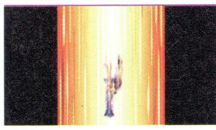

取得条件
6番目の妄想トリガーでポジティブを選択
071


取得条件
梢ルートで取得
072


取得条件
梢ルートで取得
073


取得条件
11番目の妄想トリガーでポジティブを選択
074


取得条件
11番目の妄想トリガーでポジティブを選択
075


取得条件
梢ルートで取得
076


取得条件
梢ルートで取得
077


取得条件
梢ルートで取得
078


取得条件
梢ルートで取得
079


取得条件
梢ルートで取得
080


取得条件
梢ルートで取得
081


取得条件
オープニングで取得
082

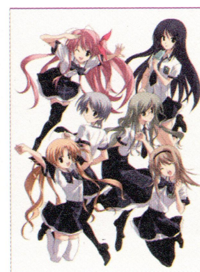

取得条件
オープニングで取得
083


取得条件
オープニングで取得
084


取得条件
星来ルートで取得
085



取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
086

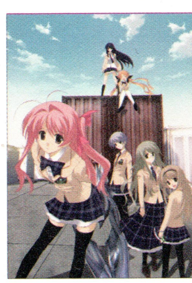

取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
087


取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
088


取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
089


取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
090


取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
091


取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
092


取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
093


取得条件
完全クリアーで取得(条件はP.214参照)
094

『CHAOS;HEAD』シリーズイラスト集

Illustration Gallery

ここでは『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』を含むシリーズのイラストを収録。美麗な1枚1枚の世界を楽しんでほしい。



▲Xbox 360用ソフト『CHAOS;HEAD NOAH』初回限定版パッケージイラスト



▲ゲーマガ(ソフトバンククリエイティブ)2009年3月号描き下ろしイラスト



▲ChaosTCG OS:ニトロプラス1.00(ブシロード)用描き下ろしイラスト



▲「星来オルジェル」PVCフィギュア(オーキッドシード)
ニトロプラスダイレクト特典用描き下ろしイラスト



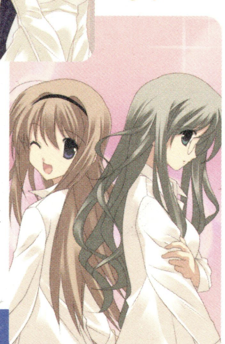
▲ゲーマガ（ソフトバンククリエイティブ）2010年5月号描き下ろしイラスト



▲Xbox 360版『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』EDテーマ「祈りのヴィオレット」ジャケットイラスト



▲Xbox 360版『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』予約特典用（いまじん）描き下ろしイラスト



▲Xbox 360版『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』予約特典用（メッセサンオー）描き下ろしイラスト



▲Xbox 360版『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』予約特典用（ソフマップ）描き下ろしイラスト



▲電撃G's magazine（アスキー・メディアワークス）2010年2月号描き下ろしイラスト



▲Xbox 360版『Chaos;HEAD らぶChu☆Chu!』初回限定版特典グッズ用描き下ろしイラスト



▲ファミ通Xbox 360（エンターブレイン）2010年4月号描き下ろしイラスト



▲Xbox 360版『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』
予約特典用（アニプロゲーマーズ）描き下ろしイラスト



▲Xbox 360版『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』
予約特典用（メディアランド）描き下ろしイラスト



▲コミックマーケット74 ニトロプラス グッズ用描き下ろしイラスト



▲ゲーマガ(ソフトバンククリエイティブ)2010年2月号描き下ろしイラスト



▲コンプティーク(角川書店)2010年4月号描き下ろしイラスト

□Matsuo Yukihiro Short Interview

松尾ゆきひろ ショートインタビュー



人気ADV『メモリーズオフ』シリーズなどのキャラクターデザインを手がけた5pb.所属の原画家・松尾ゆきひろ氏が、仕事へのこだわりと情熱、本邦初公開のマル秘エピソードを語る！

Profile▶▶▶ 5pb.所属のイラストレーター・原画家。『メモリーズオフ』シリーズの原画を担当するほか、科学ADV『CHAOS;HEAD』では、一部キャラクターのデザインを手がける。
松尾氏Twitter（http://twitter.com/matsuo_yukihiro）

――科学ADVに関わるようになった経緯をお聞かせください。

松尾：自分たち元KID組が5pb.に合流した時には、キャラクターデザインをささきむつみさんにお願いすることなどを含め、『CHAOS;HEAD』の企画の原型はほぼできあがっていました。『メモリーズオフ』との絡みもあり、自然に志倉から担当に据えられた感じでした。サブキャラクターは、野呂瀬を除き僕が描いています。百瀬克子＝モモちゃんは、志倉の要望もあり、ちょっとやりすぎかなというぐらい、ふくよかにしてみました。典型的なおばちゃん系の女所長のイメージなんです。PC版で下着パッチをつける時、「モモちゃんも下着姿になるんですか？」と尋ねたのを覚えてます（笑）。あとは星来、『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』のエリンも自分がデザインしました。

――エリンや星来といった劇中劇キャラクターをデザインする上で心がけたことをお聞かせください。

松尾：劇中劇のキャラクターを作るということで、「アニメ作品」らしさを出しています。実は塗り方なども、本編のキャラクターたちとは少し違ったものになっているんですよ。また、エリンは画面の中のキャラクターということで、画面にヒビが入る演出など、自分の中のアイデアをいくつか提案させてもらいました。

――衣装や武器のデザインについてはいかがでしょう？

松尾：これはわりと悩んだんですよね。魔法少女といえばステッキかなとは思ったんですが、あまり面白みがない気もして、鈍器にしてみようかと思いついたんです。エリンの「オチムシャ☆コンパイラ」については、鉄球が飛んでいくという設定や、それにつながる鎖の長さはほぼ無限で地球を何周もできるとか、「俺設定」が、わりにたくさんありますね。さすがに全部を表現できませんでしたが、全体に楽しくデザイン作業を行なえました。

――『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』のキャラデザインも、一部は松尾さんの案ということですが、こちらについては？

松尾：夏制服はささきむつみさんのデザイン、私服が自分の担当です。『CHAOS;HEAD』でのキャラの雰囲気を発展させるような形でデザインしていきました。後は、自分のデザインし

『らぶChu☆Chu!』ヒロインズ・イン・サマー！



◀梨深は涼しげなノースリーブシャツで、爽やかさが強調されている。



◀七海は動きやすそうなスポーティな格好で登場。フリルが可愛らしい。



◀セナはヘソ出しルックが印象的。拓巳でなくても妄想してしまう!?

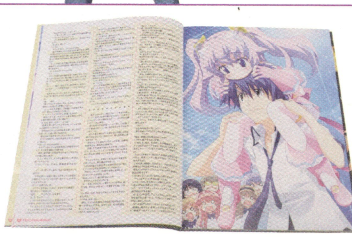


◀パステルカラーのワンピースを着た梢。スカートの丈はやや長めだ。

Check!

エリン編をチェック!

松尾：コミックマーケット78で発売された『CHAOS;HEAD』セットに収録された「エリン編」は林がやり残したことの一つだったようですね（笑）。自分はメインのヒロインたちの話を描くほうがニーズがあるのではと思ったんですけど、林が見せてくれたプロットから「この人は本気だ」と感じたので、こちらも本気のイラストで応えることにしました。結果、文章、イラストともに、ゲームよりもさらに過激な表現になりました（笑）。





▲エリンとChu☆Chu! したい人は『CHAOS;HEADセット』をなんとしても手に入れるべし！ 作中では見られなかったエリンのいろいろな一面が見られるシークレットストーリーだ。

たセナの私服を見て、林があの「ヘソChu☆Chu!」を思いついたって言ってました(笑)。彼の潔いまでの"紳士"ぶりには、いつも驚かされますね。自分は、基本的に後からついていくばかりです(笑)。

――松尾さんから見た、林氏、松原氏の人物像については？

松尾:松原は、作ることに関して、真面目であり、素直であり、行動力も持っています。彼が何人かいたら、それだけで現場が回ってしまうくらい、アクティブな人間です。林は、視覚的なイメージを特に持たずにシナリオや話を考えるらしいんですが、そこが凄いですね。絵描きである自分の感覚からかけ離れていて、よく分からない部分であり、尊敬できる部分でもあります。あと、二人はよく安請け合いをするんですよ。「そんな仕事受けちゃって大丈夫なの」と心配しますが、毎回乗り越えていますね。それからHENTAI的な意味でも……まあそれは本人たちも割り切って楽しんでいるようなので、いいんじゃないかな(笑)。

――原案の志倉氏についてはいかがでしょう？

松尾:毎度のことながら、パワフルさに感心してしまいます。仕事を離れると子供みたいな面もあるんですが、とにかく自分で手と足を動かす人なので、どんどん周りを元気にしてくれます。

――絵を描く上で心がけていることなどはありますか？

松尾:求められること(シチュエーションだったり販促だったり)により応えるために、「よりよく見せるためには」を模索することですかね。そうしてると一枚描いてももっと違うのがいいかもしれない、とかでラフばっか増えたりしちゃいますが。で、結局最初に描いたやつが選ばれたりするという……(笑)。

――ありがとうございました。

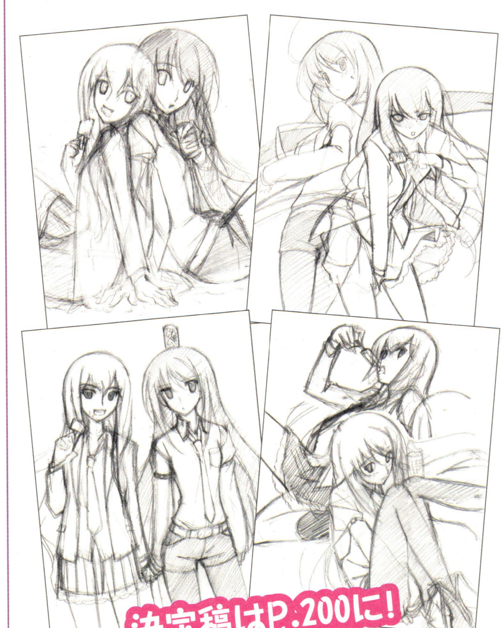
Check! グッズへのこだわり



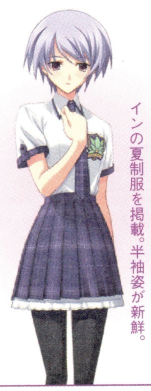
松尾:C77で発売したエリンをデザインしたiPhoneカバーは、apple社のロゴをイラストと上手く合わせたいなと思ってデザインしました。普段は騒がしいエリンの、ちょっと違った一面を表現したつもりなんですが、それが伝わっていると嬉しいですね。幼女かつ劇中劇のキャラクターですが、意外な人気があって作り手として驚いています。

Check! 本書描き下ろしの別ラフ案

松尾:このラフでも綺麗とはいえませんが、人に見せるように作った外向けのもの。もっと前の段階のラフは、ああでもないこうでもないという試行錯誤が、紙の上を飛び交っているので、凄いことになっています。このラフは構図を考えただけなので、ここからキャラクターへの理解を深めて細かい描写を加えていきます。セナと紅莉栖はキャラクターの立ち位置が似ているので、描き分けが難しかったです。



決定稿はP.200に!



◀あやせは、ささきむつみさんデザインの夏制服を掲載。半袖姿が新鮮。



◀優愛はミニスカートで『CHAOS;HEAD』よりもお色気が強調されている。

Check! 未来のイラストレーター志望者へ一言！

松尾:イラストレーター志望の人に自分が何かをというのはおこがましい気がしますが(汗)。月並みだけど絵を好きであり続けること、描き続けること。これだけは絶対だと思います。描きたいこと、思いついたシーンなんかの閃きを大事にして、描き上げること。多かったらメモ的にラフで残しておくとか。描けば描くだけ身になりますよ。それから「見る」ということ。人の作品、身の回りの何気ないこと。意識して見るということが大きな肥やしになるはず。見たモノをそのまま描くというのではなく、見て吸収したモノ、ひらめいたモノを自分の中でどう昇華して描き出すか。それを自分も楽しんで、見てくれる人にも楽しんでもらえたら嬉しい。『思いついて描く楽しさ』、単純なそれを求め続けたから自分は今ここにいるのかもしれません。そうそう、イラストレーター志望者のためのPC【プライム レイトレック レビュー spec.松尾ゆきひろ】※がドスパラさんで発売中！という宣伝～(笑)。よかったらチェックしてみてください～。

※クリエイター向けPCシリーズの松尾ゆきひろ氏採用モデル。特製壁紙付きで72980円(税込)にて発売中。

『CHAOS;HEAD』関連アイテム紹介

CHAOS;HEAD Item list

ここでは数多く発売されている『CHAOS;HEAD』の関連アイテムを紹介。コミック・ノベル・書籍など、作品世界を広げるものを中心に選んであるので、要チェックだ。



コミック



CHAOS;HEAD
発行:アスキー・メディアワークス
著:すみ兵　原作:5pb.×ニトロプラス
価格:630円(税込)　第1巻発売日:2009年4月27日
掲載:月刊コミック電撃大王(アスキー・メディアワークス)



CHAOS;HEAD -BLUE COMPLEX-①～②
発行:メディアファクトリー　著:沙垣長子
原作:5pb.×ニトロプラス
価格:570円(1巻・税込)、610円(2巻・税込)
第1巻発売日:2009年2月23日
掲載:月刊コミックアライブ(メディアファクトリー)



かおすへっどH(ひーたっぷ)
発行:ジャイブ　著:みづきたけひと
原案:5pb.×ニトロプラス
価格:590円(税込)
第1巻発売日:2009年3月27日
掲載:月刊コミックラッシュ(ジャイブ)



CHAOS;HEAD 公式アンソロジーコミック 妄想暴走編
発行:メディアファクトリー
著:ささきむつみ、すみ兵、みづきたけひと、沙垣長子、ほか　価格:550円(税込)
発売日:2009年3月23日

ノベル



ブラッドチューン The NOVELIZATION
発行:ハーヴェスト出版・なごみ文庫
著:糸井健一　原作:5pb.×ニトロプラス
価格:672円(税込)
発売日:2008年11月5日



かおす;へっど
発行:ハーヴェスト出版・なごみ文庫
著:糸井健一・小形智史　原作:5pb.×ニトロプラス　価格:672円(税込)
発売日:2008年12月1日

書籍



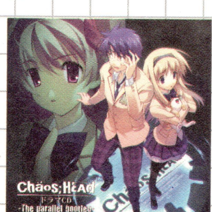
CHAOS;HEAD NOAH ビジュアル・ガイドブック
発行:ジャイブ　価格:2499円(税込)
発売日:2009年5月1日

TVアニメーション



カオス;ヘッド -CHAOS;HEAD-
DVD価格:各6090円(通常版・税込)、7140円(SPパック・税込)
放送日:2008年10月～12月放送
全4巻

関連CD



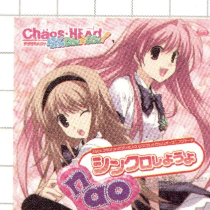
CHAOS;HEADドラマCD The parallel bootleg
レーベル:ティームエンタテインメント
価格:3150円(税込)
発売日:2008年12月3日



sound track of CHAOS;HEAD the animation
発売:バップ
価格:2500円(税込)
発売日:2009年4月22日



CHAOS;HEAD ラジオCD妄想電波局
発売:ニトロプラス
価格:3150円(税込)
2008年8月29日発売



シンクロしようよ
歌:nao　レーベル:5pb.
価格:1260円(税込)
発売日:2010年3月31日
※『CHAOS;HEAD らぶ Chu☆Chu!』OPテーマ



祈りのヴィオレット
歌:ファンタズム(FES cv.榊原ゆい)
レーベル:5pb.　価格:1470円(税込)
発売日:2010年4月28日
※『CHAOS;HEAD らぶ Chu☆Chu!』EDテーマ

キャラクターオーディオシリーズ



CHAOS;HEAD ～ TRIGGER 1 ～西條七海（cv.宮崎羽衣） レーベル:5pb.　価格:1890円（BOX付限定盤・税込）、価格:1470円（通常盤・税込）
発売日:2008年12月24日



CHAOS;HEAD ～ TRIGGER 2 ～ 咲畑梨深（cv.喜多村英梨）
レーベル:5pb.
価格:1470円（税込）　発売日:2008年12月24日



CHAOS;HEAD ～ TRIGGER 3 ～岸本あやせ（cv.榊原ゆい）
レーベル:5pb.
価格:1470円（税込）　発売日:2009年1月28日



CHAOS;HEAD ～ TRIGGER 4 ～ 折原 梢（cv.辻 あゆみ）
レーベル:5pb.
価格:1470円（税込）　発売日:2009年1月28日



CHAOS;HEAD ～ TRIGGER 5 ～ 楠 優愛（cv.たかはし智秋）
レーベル:5pb.
価格:1470円（税込）　発売日:2009年2月25日



CHAOS;HEAD ～ TRIGGER 6 ～蒼井セナ（cv.生天目仁美）
レーベル:5pb.
価格:1470円（税込）　発売日:2009年2月25日

関連グッズ



『CHAOS;HEAD』「星来オルジェル」フィギュア
発売:オーキッドシード
原型制作:小川慶一郎
価格:7800円（税込）
発売日:2010年4月20日



『CHAOS;HEAD NOAH』C78セット
発売:5pb.　価格:5000円（税込）
発売日:2010年8月13日　内容:セット収納箱
CHAOS;HEAD　イラストレーションズコレクション
「CHAOS;HEAD LOVELOVE中毒注意報」
※WebラジオCD　ICジャケット

グッズセットとは？

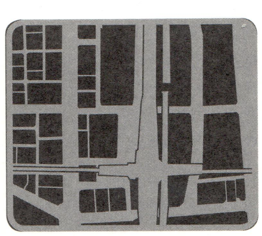
上に掲載されている「C78セット」などコミックマーケットやドリームパーティなどのイベントで販売されるグッズセットは、複数のファングッズが封入されており、ファンには見逃せないアイテムとなっている。販売数に限りがあり、なるべく現地で入手する必要があるのもレア感を高めている。


Steins;Gate
シュタインズ・ゲート
There is no end though there is a start in space. --- Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. --- Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.

意味持たぬゆえに、それはすべての可能性を秘めて——
“運命石の扉（シュタインズ・ゲート）”が今、開け放たれる。

とある青年に訪れた奇跡の夏、天文学的確率の偶然により、秋葉原に開いた運命石の扉。
その向こうに待ち受けるのは——混沌の未来か、完全なる世界の収束か？





過去から未来へ変わりゆく狭間の街、趣都「秋葉原」とは……

秋葉原は日本有数の電気街として知られ、海外からの来訪者も多いスポットである。その地名は、明治時代に勧請された秋葉社に由来するが、戦後は電気街、PCの街、サブカルの聖地と、その姿を変化させてきた。今も再開発が進行中で、通称“ラジ館”も2011年夏に改装が予定されているなど、多くの風景が変化しつつある。原案者の志倉氏が少年時代の多くを過ごし、二十数年の時を超えて、未来の希望の物語を紡ぐ原点となった街。ここはまさに「始まりと終わりの場所」であり、過去と未来が交錯する「特異点」なのだ。

『STEINS;GATE』作品解説

The description

ここからは『STEINS;GATE』について解説していく。本作では原案を担当した志倉氏の構想で、秋葉原を舞台にしたタイムトラベルストーリーが語られる。SFでは古くからあったタイムトラベルという素材に挑み、見事に現代風にアレンジが施され、多彩な魅力が凝縮されたことで、まさに珠玉と呼べるADVに仕上がっている。まずは物語に登場する特徴的なキーワード、さまざまなアイテムの説明を含む作品解説から見ていこう。内容はキャラクター、ストーリー解説から始まり、メディアミックス考察など盛りだくさんだ。



DATA

●想定科学ADV　●開発:5pb./ニトロプラス
【Windows版】　●発売日:2010年8月26日　●価格:8190円(税込)　●対象:15歳以上推奨
【Xbox 360版】　●発売日:2009年10月15日　●価格:、通常版7140円(税込)、限定版9240円(税込)
●CERO C(15歳以上対象)

『STEINS;GATE』は『CHAOS;HEAD』に続く「科学アドベンチャーシリーズ」(以下科学ADVシリーズ)第2弾にあたる作品で、ユーザーの口コミから人気が沸騰、Xbox 360版が7万本(2010年11月現在)を越えるセールスとなった。制作は前作と同じく、5pb.とニトロプラスによるもの。ただ、前述のように今回は「妄想とサスペンス」ではなく「時間とタイムトラベル」が物語の主軸にすえられていた。ネット上で起きた「ジョン・タイター」騒動に代表される現実の事件・事象からアイデアを得た仕掛けや、多くの実在の科学理論が登場し、作品世界のリアリティが特に強く意識されている。ちなみに物語世界は前作『CHAOS;HEAD』と同じであり、渋谷崩壊から1年後の秋葉原が舞台だ。ただし、両作品に直接の関係はなく、まったく新しい物語が展開する。そのため、『CHAOS;HEAD』をプレイしていなくても、問題なく楽しめる物語になっている。



□ System

本作のシステムの特徴は、物語中の選択肢を一切廃したことだ。選択肢の代わりとなるのがフォーントリガーである。これは、科学ADVシリーズの特徴「トリガーシステム」の本作での採用例。つまり、携帯電話でメールを送る、送らない、電話をかける、かけないといった行為によって物語に変化が起きるのだ。任意的に取り出せることで、人と会話時に電話が掛かってきて電話に出るといった、日常生活でありがちなシーンもリアルに再現される。



▲目の前でメールを打つと不機嫌になる紅莉栖。携帯電話はこういった小さな変化にも影響する。

note

ネットで好評価を獲得――Xbox 360からPCへ

『CHAOS;HEAD』と違い、『STEINS;GATE』は最初からXbox 360で発売された。インタビューによると、制作上の制約が最も緩いハードという理由でXbox 360が選択されたらしい。本作は『CHAOS;HEAD』からのファン層とADVとしての重厚さに惹きつけられた新規ファン層により、発売直後からネットで大きな話題を呼ぶことになる。特に精緻な物語の「行間」と、タイムトラベル理論に関しては、ネット上で様々な考察がなされ、それがブームが盛り上がる一因となった。もちろんADVとしてのゲーム性や、huke氏によるキャラクターデザインが受け入れられたことも評価につながっている。そうした人気を背景に、2010年には『STEINS;GATE』PC版が発売され、より多くの人が遊べるようになった。PC版には立ち絵やイベントCG追加などの演出強化、予約特典としてコスプレパッチなどのサービス要素も付加されている。

EX Tips About『SG』　本作の中核スタッフは、企画発案当時30代の人間が多く、初期PCゲームやファミコンブームなどを経験してきた、デジタル文化第一世代がメイン。このことは作品の雰囲気にかなり影響しており、10～20代だけでなく、30代以上までファン層が広がった一因となった。

□ Production Element

想定科学ADVと銘打たれた本作には、様々な方面の様々な魅力が詰まっている。ここではそのうち、物語そのものに着目した6つの要素について解説を行ないたい。要素として抜き出すのは“ジュブナイル＆サークル・ストーリー”、“タイムトラベル＆サイエンス”、“サスペンス＆ミステリー”だ。それぞれが作中でどう表現されているかに注目してほしい。

ジュブナイル＆サークル・ストーリー

ジュブナイル（juvenile）は“少年期”を意味する英語で、日本では10代中盤から20代前半、児童から大人への過渡期にある年齢を対象とした小説ジャンルを指す言葉として使用される。同様のジャンルとしてライトノベルが普及したため、現在ではライトノベル普及以前の作品を指すことが多い。代表作として筒井康隆氏の「時をかける少女」や眉村卓氏の「なぞの転校生」があげられる。広範な作品を内包するため一概にはいえないが、ジュブナイルにはSFやミステリー、ひと夏の冒険、少年時代の仲間との友情、というイメージが付属することが多い。『STEINS;GATE』がこれらのイメージにピタリと符合することは、プレイした人なら頷けるはず。特に注目は“かけがえのない仲間との関係”であり、本作は「ラボメン」という言葉とそれが形作る人間関係の環という形で、このテーマを柱にすえている。

タイムトラベル＆サイエンス

タイムトラベルは古今東西、物語の題材として数多く描かれてきた。そのうち最も意識的にタイムトラベルを扱ってきた分野はSFだろう。分類するならば『STEINS;GATE』もこのSFタイムトラベルの系譜に属している。SFタイムトラベルの特徴は、時間を移動する理論や機構がきちんと提示される点にある。本作においては、Dメール送信、タイムリープなどのタイムトラベル手法が登場し、理論が説明されている。またSFタイムトラベルでは、理論に説得力を持たせるため、現行の科学理論を背景に独自の理論を展開していることが多い。『STEINS;GATE』も実際の科学知識を多く下敷きにしていることは周知の通りだ。それに加え、“タイムトラベル＆サイエンス”という視点から作品を見た時に、並行世界概念を用いずにタイムパラドックスの回避を達成していることは特筆に値する。

サスペンス＆ミステリー

ジュブナイル、タイムトラベルといった概念は物語の重要な要素、テーマである。では実際のストーリー展開はどうだろう。アクション描写は僅かで、ラブストーリーというには恋愛感情がほのか過ぎる。謎の提示とその解決方法の模索、ともすれば死につながる謎の敵との駆け引きをメインとした『STEINS;GATE』の物語構造は、サスペンス＆ミステリーを多分に含んでいる。本作のサスペンスを上質にしているのは、一気に物語の雰囲気を変える瞬間を用意することで、地味になりがちなストーリーをドラマチックにしている点だ。それは絶妙に感情移入を誘発する登場人物たちと合わせて、静的な物語を起伏に富んだものにしている。またミステリーという点では、世界線変動率の変化を使った斬新な謎の提示と解決方法を用意しており、これも非常に上質なものに仕上がっている。





note

メディアミックス展開

『STEINS;GATE』のメディアミックス作品として代表的なものは、外伝を描いた3枚のドラマCD、本編をコミカライズ化したメディアファクトリーの「シュタインズ・ゲート」、さらに阿万音鈴羽を主人公とした「亡環のリベリオン」、海羽超史郎によるノベライズだろう。ラボメン8人のキャラクターソングCDも発売され、アニメ化企画も進んでいる。また、期間限定でWebラジオが配信されていたほか、Webコミックとして天王寺裕吾を主人公とした「恩讐のブラウニアンモーション」が連載中だ。





◀▲アニメ化にともない関連作品はさらに増える？ 各作品詳細はP.131より。

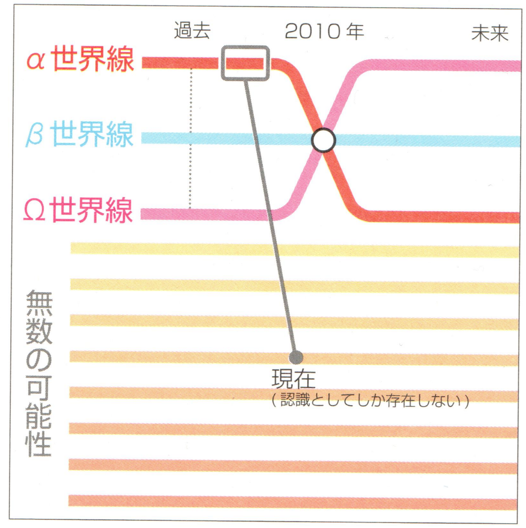
EX Tips About『SG』 あまり知られていない岡部の初期設定の一つに「以前からのアルバイトで小金を貯め込んでおり、夏休み中は遊んで暮らせるだけの資金を持っている」というものがある。ラボの運営資金は、基本的には岡部たちのアルバイトによる捻出で成り立っているようだ。

□ Keyword

アトラクタフィールド理論とリーディング・シュタイナー

アトラクタフィールド理論は世界線と世界線収束範囲（アトラクタフィールド）で世界の構造を説明する理論だ。前提として、世界は無数の並列世界のうちの一つではない。世界線は1本しか存在せず、その世界線では過去から未来まですべての出来事が決定している。つまり、"まゆりが死ぬ"と決定している世界線にいる限り、まゆりは死ぬ。これが世界線の収束だ。ただし世界線は常に変動していて、何かのきっかけで別の世界線に移ることがある。その世界線では"まゆりの死"は決定していない可能性が生まれる。だが、世界線を移動した瞬間にもとの世界線は消え、新しい世界線のみしか存在しなくなるため、通常の人間は、この世界線の変動を認識できない。現在の世界線以外の世界線は可能性としてのみ存在しており、その可能性世界線のうち似た様な世界線が束になったものをα世界線、β世界線などと呼ぶ。これらは制作陣の創意工夫により生み出された、オリジナル設定である。

アトラクタフィールド理論による世界構造



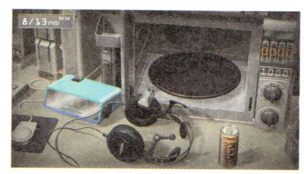
【 Dメール 】

過去に送ることが可能なメール。携帯電話から電話レンジ(仮)か、それを改造したタイムリープマシン経由で送信する。どれくらい過去に送るのか、1時間単位で指定が可能。ただし、あまりに近い過去には送れない。また1回で送ることができるのは36バイト＋αのデータのみ。Dメールを送るためにはブラウン管工房の42型ブラウン管が点灯している必要がある。



【 タイムリープ 】

人間の記憶を過去の自分に送る時間移動の方法。電話レンジ(仮)を紅莉栖が改造したタイムリープマシンによって行なう。基本的な理屈はDメールと同じで、タイムリープマシンが取り出した記憶を過去の自分の携帯電話に送り、携帯電話を通じて記憶を付加する。ただしその過程でSERNのLHCを利用して、記憶データを36バイト＋αまで圧縮する手順が必要。



【 タイムマシン 】

未来のダルが製作する、過去や未来へ移動可能な装置。鈴羽はこのタイムマシンで未来からやって来た。世界線によって完成品と未完成品(未来方向へ移動不能)の2種類が登場する。場所の移動ができないことや、定員3名であることは共通。ちなみに未完成品の型式はFG204型。完成品の型式はC204型。それぞれFG=FUTURE GADGET、C=Cristinaを表している。



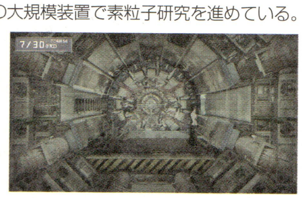
【 未来ガジェット研究所 】

大学入学直後に岡部が作った発明サークル。発明とはいうが、やっていることは家電製品などの仕組みを調べ、それらを合体して変なものを作るだけ。物語開始時のメンバーは岡部、まゆり、ダルの3人。ブラウン管工房のある秋葉原の雑居ビルの2階を格安で間借りしている。所属するメンバーはラボメン(ラボラトリーメンバー)、研究所はラボと呼ばれる。



【 SERN 】

欧州素粒子原子核研究機構などとも呼称。スイスのジュネーヴ郊外にある世界最大規模の素粒子物理学研究所である。ラージハドロンコライダー（LHC)を始め、多くの大規模装置で素粒子研究を進めている。密かにミニブラックホールの生成に成功しており、タイムトラベルの研究を進行中。世界線によってはタイムマシンを実用化して未来を支配している。



【 IBN5100 】

1975年にIBN(実在企業IBMがモデル)が発売したポータブルコンピュータ。一体型PCのような見た目をしており、キーボードやディスプレイも備える。重さは約25kg。APLやBASICが普及する前に書かれたIBNのプログラミング言語を解読可能という、稀少性の高い機能を有する。この機能を使えば、SERNに存在するIBN5100によって構築されたサーバのデータも解読可能。



EX Tips About『SG』

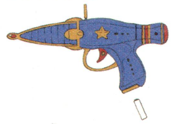
本作のタイムリープの過程では、バイナリデータ(質量のない情報)が重力で圧縮されている。設定によると、これは「現行の科学では解明できない現象であり、宇宙全体が"デジタル"にほど近い解釈によって成立していることを暗示している」という。

□ Item

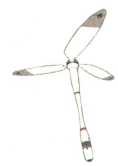
未来ガジェット

未来ガジェット研究所が作り出した発明品たち。発明品は家電の合成物が多く、8号機が電話レンジ(仮)。ダル制作のラボのウェブサイトでは身近な家電製品の仕組みを研究・紹介したり、未来ガジェットを発表したりしている。数少ないながらアクセス者もおり、日夜熱く(?)語り合っているらしい。

未来ガジェット1号機
ビット粒子砲



未来ガジェット2号機
タケコプカメラー



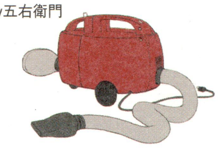
未来ガジェット3号機
もしかしてオラオラですかーッ!?



未来ガジェット4号機
モアッド・スネーク

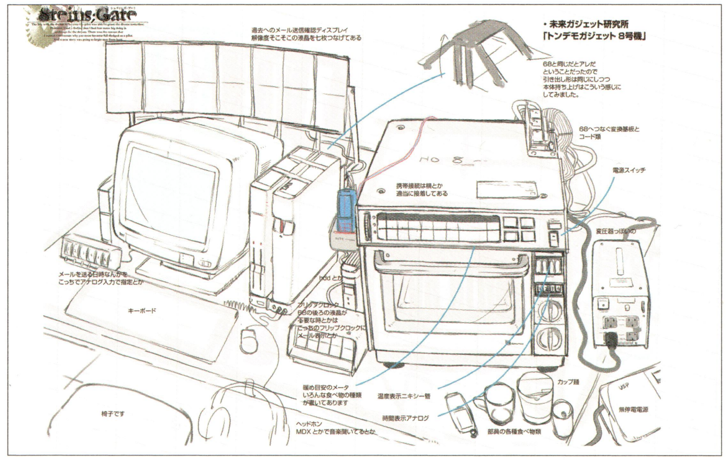


未来ガジェット5号機
またつまらぬ物を繋げてしまったby五右衛門



未来ガジェット6号機
サイリウム・セーバー





未来ガジェットリスト

【ビット粒子砲】
未来ガジェット1号機。おもちゃの光線銃にテレビのリモコンを埋め込んだもの。萌郁を脅すために岡部が使用した。

【タケコプカメラー】
2号機。竹とんぼの支柱にCCDカメラを内蔵したもの。第10章においてアメリカに帰る紅莉栖に岡部がプレゼントした。

【もしかしてオラオラですかーッ!?】
3号機。親指の汗のかき方で判定するウソ発見器。『STEINS;GATE』の限定版に特典として付属。

【モアッド・スネーク】
4号機。大量の蒸気を噴出させる、超瞬間加湿器。見た目はクレイモア地雷そっくり。ラボに踏み込んできたラウンダーの目をくらませるために使用された。

【またつまらぬ物を繋げてしまったby五右衛門】
5号機。掃除機の排気でドライヤーを同時稼働させる。物語中では未使用。

【サイリウム・セーバー】
6号機。血糊の詰まった柄付きサイリウム。紅莉栖を死体に見せかけるために使用しようとするが、役に立たなかった。

【攻殻機動迷彩ボール】
7号機。ブラウン管テレビ12台と同数の超小型C-MOSカメラで構成された光学迷彩ガジェット。紅莉栖が「アートな感じ」と評した。

【電話レンジ(仮)】
8号機。ケータイ電話で遠隔操作可能な電子レンジ。偶然Dメール送信機能を備えてしまい、物語の起因となった。

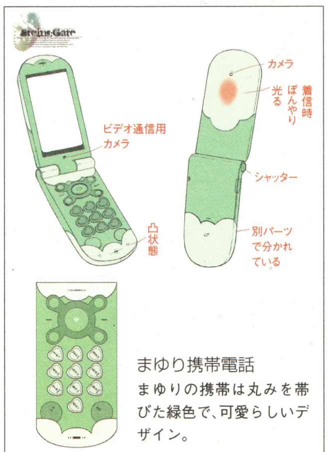


http://futuregadget-lab.com

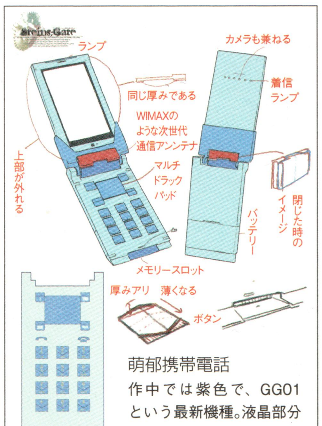
◀実在する未来ガジェット研究所HP。各ページのトップからソースを表示させると……!?

携帯電話

作中で重要な役割を果たす携帯電話は、持ち主を象徴するデザインをしている。何度も画面に登場する岡部の携帯電話は当然のこと、まゆりの携帯電話はメルヘンチックな可愛いデザインであり、萌郁の携帯は機能的で硬質な印象だ。



まゆり携帯電話
まゆりの携帯は丸みを帯びた緑色で、可愛らしいデザイン。

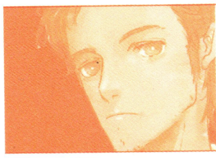


萌郁携帯電話
作中では紫色で、GG01という最新機種。液晶部分が着脱式。



岡部携帯電話
折りたたみ式ではなく、角張っていてやや仰々しいのが岡部らしい。

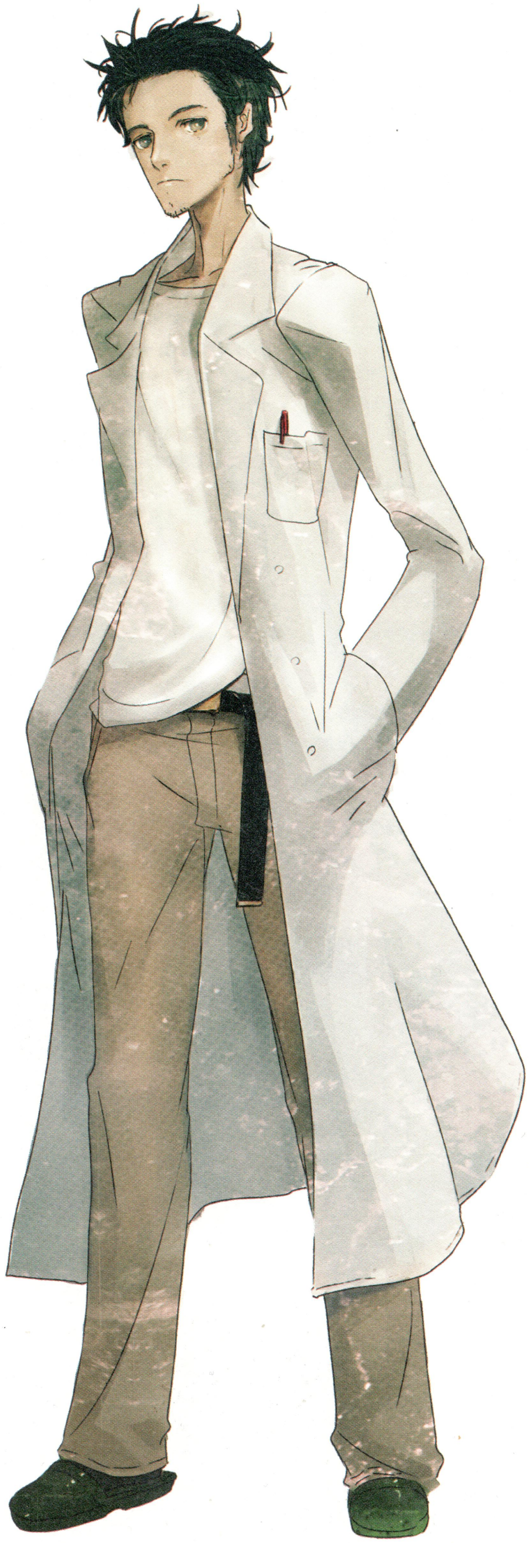
EX Tips About『SG』
本作の特徴でもある携帯電話でのメールのやりとり。着信・送信日時や世界線ごとの履歴変化など、複雑な調整が必要なこれらの作成・チェック作業は相当な難度で、林氏によると、シナリオの作業を終えてから、なお一ヶ月以上の時間を要したという。

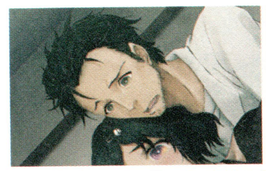


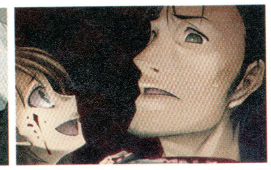
Okabe Rintaro

岡部倫太郎 （CV：宮野真守）

自称・狂気のマッドサイエンティスト鳳凰院凶真







▲鳳凰院凶真などと厨二病な名前を名乗っているが、基本はヘタレな大学生で、間が抜けた表情も多い。後半はシリアスな表情が多くなる。

本作の主人公。『STEINS;GATE』は子供と大人の境目にいる彼が想像を絶する体験を経て、確かな成長とともに未来へ歩き出す物語である。厨二病の側面に目が行きがちだが、意外と仲間への配慮ができる面もある。「鳳凰院凶真」は意識して演じている部分もあり、苦境に立った時はその勢いを借り、難局を乗り切ることも。幼なじみのまゆりとの絆は特に深く、彼女への責任感は、彼の成長の核となる要素。背負った咎と責の重さこそ、彼を困難の中で奮い立たせ、孤独な世界線漂流の果ての勝利に導いた鍵であった。

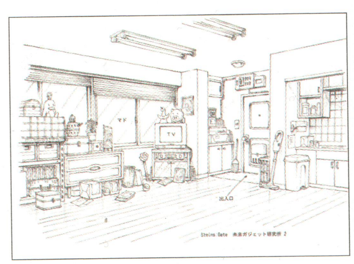
□ Profile

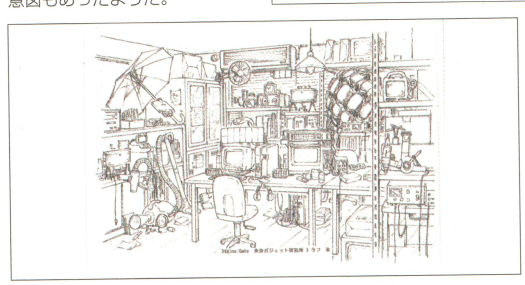
◆生年月日等：1991年12月14日、いて座、18歳
◆身長・体重・血液型：177cm、59kg、A型
◆身分・職業：東京電機大学1回生
◆趣味：未来ガジェットの開発
◆好きなもの：陰謀論、白衣、しらこ、ドクターペッパー
◆苦手なもの：自分の命を狙う各国政府や組織からの刺客（妄想）
◆通称：オカリン、鳳凰院凶真（自称）、狂気のマッドサイエンティスト（自称）

□ Laboratory

未来ガジェット研究所レイアウト

20畳ほどのフロアをカーテンで仕切っている。ソファや旧式テレビ、冷蔵庫などのほか、無数のガラクタが転がっておりかなり手狭。どことなく漂う学生サークル風の生活感には、青春もののニュアンスを隠し味にした制作陣の意図もあったようだ。





EX Tips About Okabe

岡部倫太郎の「倫」という漢字には、適切な距離で並ぶ人々、引いては一緒に並んだ仲間というような意味もある。ラボメンナンバーで仲間を整理する癖のある彼には、偶然だがぴったり合うもの。これもシュタインズゲートの選択だろうか。

□ Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏
僕の最初の設定は「ちょっと変なヤツ」くらいで厨二病ではなかったですね。世界線や展開ごとにラボメンが増減する結果、彼が感じる感慨や寂しさは、僕のバンド活動などを通じた体験が反映されたところもあります。

○林直孝氏
「厨二病」設定は僕がつけました。『CHAOS;HEAD』の拓巳に比べるとオタク属性より普遍性のある「厨二病」という点をフィーチャーしてあります。ちなみに僕はキャラの外見に極端に無頓着で(笑)、彼が「サンダル履き」であることには最近気づきました。

○松原達也氏
主人公だから、というわけでもないんですが、デザインはかなり早く決まった記憶がありますね。宮野真守さんの熱演については、ほとんど指導していないんです。基本的には、宮野さんがご自身で考えられて、演じていただいたものなんですよ。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏
最初のキャラの印象と違って、hukeさんからなかなかイケメンなデザインがあがってきて、印象的でしたね。

○下倉バイオ氏
『CHAOS;HEAD』の拓巳とは方向性が違うオタクで、拓巳が「黒」なら岡部は「白」で、雰囲気・演出を差別化する話があったのを覚えています。

huke氏

イケメンでカッコ良すぎる厨二病っていうよりリアルにいてもいいような汚い厨二病、でも素材はいい、恋愛しても不自然じゃないようなそんなワイルドな痛い人ですね。服装には気を使ってない感じです。30分くらいで出来上がった気がしますね、最初のラフからほとんど変わってません。

Okabe's Character Song



「STEINS;GATE」オーディオシリーズ
ラボメンナンバー 001 岡部倫太郎(CV:宮野真守) 収録キャラクターソング:『難攻不落のnew gate』 レーベル:5pb.
価格:1680円(税込) 発売日:2010年11月24日

In Other Contents

ラボのモデル=5pb.?

岡部の成長や心の動きには、一部に志倉氏の人生経験が影響しており、ラボのノリには氏が率いる5pb.の在り方が少なからず反映されている模様。岡部やラボが浮世離れした雰囲気ながら、どこかリアルさも保っている理由が垣間見える。



□ Okabe's Storyline

Prologue 始まりと終わりのプロローグ

まゆりを伴ってラジ館へ、"ドクター中鉢タイムマシン発明成功会見"を見学に行った岡部。そこで屋上の人工衛星(タイムマシン)や血まみれの紅莉栖を目撃した岡部は、慌ててダルに報告のメールを送る。そのメールが偶然Dメールとなり、エシュロンに捉えられたことで、世界線がβ線からα世界線へと変動してしまった。



紅莉栖が語るもう一人の岡部など、チャプター11への伏線が散りばめられている。

Chapter 1 時間跳躍のパラノイア

- ATF(アキハバラ・テクノ・フォーラム)の会場で紅莉栖と再会
- 電話レンジ(仮)でメールを過去に送る実験に成功

Chapter 2 空理彷徨のランデブー

- ダルにSERNへのクラッキングを指示する
- 柳林神社から紅莉栖(orるか)とIBN5100をラボに運ぶ
- SERNがタイムマシン研究を行なっているという情報を知る

Chapter 3 蝶翼のダイバージェンス

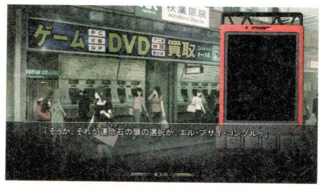
- Dメールによってロト6を当てる
- ジョン・タイターに相談し、未来を救ってほしいと言われる

EX Tips About Okabe
月刊コンプティーク(角川書店)の2009年11月増刊号「NitroplusCOMPLETE」誌上の短編(著・林氏)では、高校生で制服姿の岡部と『CHAOS;HEAD』の蒼井セナが邂逅。彼はその厨二的言動でセナを怒らせ、股間を踏みつけられるという憂き目に。

□Keyword & Playback

【 それが運命石(シュタインズゲート)の扉の選択か 】 プロローグ

物語中で岡部が何度も呟く言葉。彼は運命論めいた仰々しい響きが気に入っているだけだが、物語が進むにつれ、それは本当に世界の「因果の収束」と重なっていくことに。ちなみにシュタインという単語はドイツ語で石という意味。劇中ではアインシュタインとも掛けられている。



▶エル・プサイ・コングルゥも岡部の造語。そのセンスは語感第一でかなり適当。

【 クリスティーナと言ったか、貴様 】 第1章

誰かれかまわず、勝手にあだ名を付ける癖がある岡部。これが、紅莉栖との記念すべき夫婦漫才(?)の始まりである。また、まゆりをあだ名で呼ぶことは少なく、基本は気安く本名で呼ぶ。岡部にとって、まゆりは特別な存在。二人はいわば、「真名」を明かしあえる間柄なのだ。



▶これ以降、紅莉栖があだ名を拒否し、岡部が聞き流す流れが定番となる。

【 い、いや待て! 1等はまずい…… 】 第3章

Dメールでロト6を当てようとする際、1等賞金が2億円と聞いて尻込みする岡部。2等の2300万円でも金額の大きさに怯み、結局3等の70万円を狙う。小市民ぶりが笑いを誘うが、突飛すぎる言動の彼が、素の部分を見せることで親しみを持てる存在となる。林氏の作劇の巧さが光るシーンだ。



▶しかもロト6をるかに買わせているあたり、責任回避を狙った気配が……。

【 ま、まゆりは、俺の人質だ。人体実験の生け贄なんだ! 】 第6章

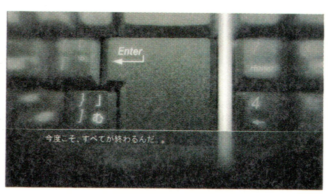
祖母の死に打ちのめされたまゆりを、世界につなぎとめるために発した台詞。岡部はこの後引っ込みがつかなくなり、鳳凰院凶真という設定を作る。これはまゆりとの関係が、どこか「ごっこ遊び」の延長であり、子供のころの純粋な世界の記憶とつながっていることの、美しい暗喩でもある。



▶まゆりが肌身離さず持つ「カイちゅ～」は、過去の時間へのこだわりの象徴だ。

【 世界は、再構成される――! 】 第10章

エシュロンに捕捉されたDメールを打ち消す、10章「勝利宣言」の、結びの言葉。鳳凰院凶真の設定である「世界に混沌をもたらす者」とは、世界の収束を打ち破るトリックスターのことでもあった。初期と異なり、シリアスに演じられる厨二的言動が奥深い感慨を生み出すシーンだ。



▶厨二的妄想が現実となり、彼が秩序を作り変えることに。終盤の大きな山場だ。

Pick up mail

Re:Home_Alone

お前は部外者などではない。あえて言うならば、そう……ラボメンだッ!

このメールは「私って部外者なんですけど」という紅莉栖のメールに対する返答。持って回した言い回しの短文だが、彼女を仲間として大事に思う気持ちが感じられる。彼の優しさはリーダーとして大切な資質だ。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス

Chapter 5 時空境界のドグマ

Chapter 6 形而上のネクローシス

Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

- 萌郁、るか、フェイリスにDメールを使わせる
- 紅莉栖、ダル、まゆりとタイムリープ理論を組み立てる
- 紅莉栖に父親のことを相談され、一緒に会いに行くと約束
- タイムリープマシンを完成させた岡部たちは、タイムリープマシンを世間に発表し、然るべき研究機関に引き渡すことを決定する。しかしその決定が、ラウンダーによるラボの襲撃を招いてしまった。ラウンダーとしてラボに現れた萌郁の銃弾を受け、倒れるまゆり。岡部はまゆりの死を防ぐため、最初のタイムリープを決行する。



この後、数え切れないほどのタイムリープを繰り返して岡部はまゆりを救おうとする。

- 鈴羽の正体を知り、タイムマシンを修理して彼女を過去へ送り出す
- Dメールを打ち消すことで過去に跳んだ鈴羽の記憶喪失を回避する
- フェイリスのDメールを打ち消し、世界線変動率を変化させる

EX Tips About Okabe

岡部といえば「運命石の扉(シュタインズ・ゲート)の選択」という台詞。声に出さないものを含めると40回以上も登場する。さんざん繰り返された「選択」が積み重なった先が、最後の一言、42回目の「『シュタインズゲート』の選択」なのだ。

□Voice Actor's Message

宮野真守さん



PROFILE▶▶▶小学生から舞台で活動してきた劇団ひまわり所属の声優・俳優。声優としての主な出演作は「機動戦士ガンダム00」(刹那・F・セイエイ役)、「DEATH NOTE」(夜神月役)など。また志倉氏が注目するアニメ作品「デュラララ!!」でも主要人物の一人、紀田正臣を演じている。

■役柄的にはハンサムな主人公を演じられることが多かった中、自意識過剰でユニークな一面を持つ、岡部倫太郎の迫真の演技が話題となりました。岡部倫太郎に一部女性キャラを上回るほどの人気が出たことについて、どう思われますか？
また、宮野さんが考えるこのキャラの魅力は？

個人的にはオカリンの、シャイで、不器用で、温かくて、人間らしくて、正義感が強くて、思いやりがあって、ちょっとウザくて、かなりウザいところが魅力だと思っています(笑)。

いろんな表情を見せてくれる、ほんとに素敵なキャラです。役者として演じ甲斐があったし、すごく勉強になりました。

■3枚リリースされたドラマCDシリーズに出演されていますが、ドラマCDで印象に残った部分や、収録を終えての感想などありましたらお教え下さい。

この作品はゲームのみならずいろんな展開を見せてくれるので、本当にうれしく思います。

本編とはまた違ったスピンオフのお話になっているので、僕自身とても楽しめました。

■作品リリース時のインタビューで台本が非常に面白く感じられた、とありますが、特に優れている、と感じられたのはどの部分ですか？

科学的な細かいところもよく練り込まれているし、何といってもドラマティックかつ予想もつかないストーリー展開です。

ドキドキしながら読み進めていました。実際に演じた時は、とても辛かったんですが、オカリンの感情の流れも非常に劇的で、面白いなと思いました。

■岡部倫太郎もしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマCD含む）

無限ループにはまってしまった時は、本当に辛かった…苦しかったです…。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

幕末に行ってみたいですね。なんとなく。あ、龍馬が好きなので(笑)

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

やはり、悪の秘密結社と戦った時に迫られた、生きるか死ぬかの選択ですね。たくさんのものを犠牲にして、僕は、生きる道を選んでしまった…。

ただこれは人類にとって大きな決断になるだろう…エル・プサイ・コングルゥ…。

■『STEINS;GATE』という作品の魅力について、感じられていることや、本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

それぞれのキャラクターごとに、ドラマティックな展開が待っているので、繰り返し繰り返しプレイしてほしいですね。本当に細かく練り込まれているので新しい発見がたくさんあると思います。

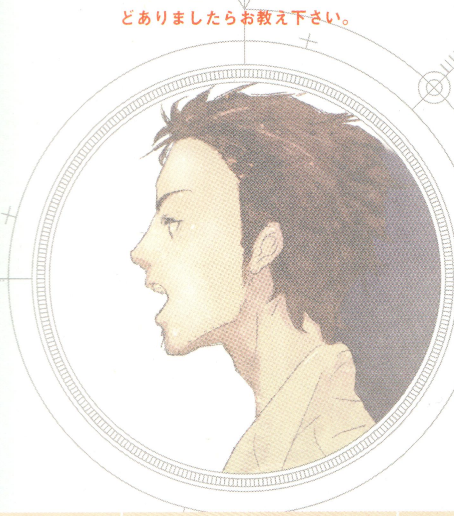
■お芝居、ミュージカルでもご活躍されています。『STEINS;GATE』をお芝居にするとしたら、どんな雰囲気になると思いますか？　また演じてみたいのは誰ですか？

混沌とした暗黒な雰囲気になると思います…（笑）。

演じたい役ですか!?　えーと…う～ん…じゃあ…ルカ子で(笑)。

■牧瀬紅莉栖と椎名まゆり、一人を選ぶとしたらどちらでしょうか？

選べません!!



Chapter 8
自己相似のアンドロギュノス

るかの望みを聞き入れ、彼女の恋人になる

るかのDメールを打ち消し、世界線変動率を変化させる

Chapter 9
無限連鎖のアポトーシス

萌郁の住所を突き止める

萌郁から携帯電話を奪い、Dメールを打ち消そうとするも失敗

Chapter 10
因果律のメルト

IBN5100を追ってFBが天王寺であることを突き止める

天王寺の携帯電話で萌郁のDメールを打ち消す

Chapter 11
境界面上のシュタインズゲート

紅莉栖を見捨てることができない岡部はタイムリープを繰り返すが、すべて失敗に終わる。彼女を助けられないことを悟った岡部は紅莉栖への想いを告白し、口づけを返された。まゆりと二人で紅莉栖への別れを告げたのち、岡部はIBN5100を使ってSERNのデータベースから最初のDメールを削除し、ついにβ世界線への帰還を果たす。



紅莉栖が最後の瞬間伝えようとした言葉は、ドラマCDαで明らかにされる。

タイムマシンを使って紅莉栖を救い、『シュタインズゲート』へと至る

EX Tips About Okabe

非公式なものだが未来の岡部のアドレスsg-epk@jtk93.x29.jpは実在。また(http://jtk93.x29.jp/)にアクセスすると謎の文字列が見られる。また、Xbox 360版では飾りだった岡部の携帯のeアイコンをクリックすると、PC版では「あのホームページ」につながる。

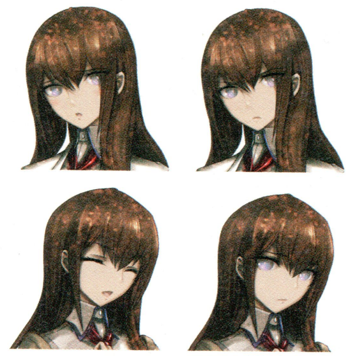


Makise Kurisu

牧瀬紅莉栖 （CV：今井麻美）

天才少女にして岡部倫太郎の〝助手〟



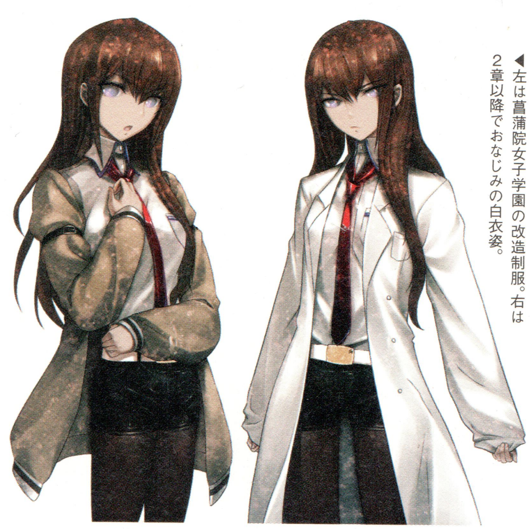


基本、不機嫌そうなキツめの表情が多いだけに、たまに出る可愛い表情が演出効果大。それにしてもこの助手、見事なツンデレである。

アメリカ帰りの天才科学者。激しい研究競争の中で生活してきたため、物腰はキツく態度は常に高慢。だが5章で@ちゃんねらーであることがバレてから、岡部たちとの距離感は急速に縮まっていく。タイムリープマシン開発の貢献者で岡部の最大の理解者であり、終盤ではまゆりとの関係性、最終章では岡部の最終目的をめぐって物語の鍵となる。うーぱの可愛さに惹かれたり、香水を愛用していたり、ソーイングセットを持ち歩くなど年頃の女の子らしいところも。反面、家事や料理は得意ではなく、意外に不器用。

□ Profile

◆生年月日等：1992年7月25日、しし座、18歳
◆身長・体重・血液型：160cm、45kg、A型
◆スリーサイズ：B79、W56、H83
◆身分・職業：ヴィクトルコンドリア大学院生、脳科学研究所所員
◆趣味：実験、@ちゃんねるを見ること
◆好きなもの：SF小説、ラーメン（カップ麺を含む）
◆苦手なもの：バカな人、箸を使うこと、ステーキ肉、ゴキブリ、エコ活動、父
◆通称：クリスティーナ、助手、セレブセブンティーン（セレセブ）、その他



◀左は菖蒲院女子学園の改造制服。右は2章以降でおなじみの白衣姿。

EX Tips About Kurisu

彼女の嫌いなものとして挙げられている「エコ活動」は、志倉氏の意向が多少反映。「科学的根拠に基づかない、政治的ポーズ・体面の取り繕いによる行き過ぎたエコ活動」を疑問視する姿勢から生まれている。

□Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏

彼女については、いつもオカリンの近くにいる存在、という部分からのメインヒロインへの昇格が本当に上手くハマりましたね。でも、本当にオカリンの近くにずっといて見守っているのは……プレイヤーの皆さんですよね(笑)。

○林直孝氏

僕は『THE IDOLM@STER』をプレイしていたので、声のイメージとして、今井さんはぴったりだと思いました。実にいいツンデレを見せてくれましたね。

○松原達也氏

最初は解説役のキャラで、志倉の絵もバストアップ状態しかなくて……服装もけっこう普通でしたね。メインヒロインということになってから、いろいろhukeさんにお願いすることになりました。ブーツとかホットパンツ姿でキャラが立ってよかったです。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏

僕はどうしてもデザインに目がいくんですが、最初は地味な子で、最終的にきちんと「主役」のデザインに仕上がってきたのが印象的でした。赤いネクタイでスッと印象に一本スジが通って、存在感が出ましたね。これはヒロインのデザインだなと納得しました。

○下倉バイオ氏

林さんの提案でメインヒロインに昇格したんですが、僕は相談されて「いいんじゃないの」って言ったぐらいで。全体に、物語上のキャラのバックグラウンドには関わってないんです(笑)。でも、大成功だったのではないでしょうか？

huke氏

帰国子女という設定なのでちょっとズレた感じにしてやろうと思いこうなりました。でもキャラクターとして立てなければならないので色々キーになるアクセントを入れました。ネクタイとか、変なブーツとか履かせてます。指定では胸が大きめだったのですが僕のせいで小さくなりました。本当は僕的には十分な量を盛ったつもりだったのですが…。

Kurisu's Character Song



「STEINS;GATE」オーディオシリーズ
ラボメンナンバー 004 牧瀬紅莉栖(CV:今井麻美) 収録キャラクターソング:「約束のパラダイム」 レーベル:5pb.
価格:1680円(税込) 発売日:2010年9月22日

In Other Contents

ドラマCDでの彼女は……？

「ドラマCDα 哀心迷図のバベル」では、彼女と父親・ドクター中鉢のエピソードも。自分自身の想いのことになると途端に頭が回らなくなる彼女。天才少女の不器用さがじれったくもファンを魅了する、紅莉栖好きならば必聴の1枚だ。



◀2010年3月発売。オリコンランキングで7位に入り、ドラマCDでは異例の人気となった。

□Kurisu's Storyline

Prologue 始まりと終わりのプロローグ

血まみれで倒れているのを岡部に発見される

Chapter 1 時間跳躍のパラノイア

ATFでタイムトラベルに関する講義を行う。岡部が突っかかってくるが、紅莉栖は隙のない理論でこれを退ける。脳科学専攻の紅莉栖がタイムトラベル理論に詳しいのは、父親であるドクター中鉢の影響だが、ドクター中鉢に対しても同様の調子で論破していたのだろう。ここでは11のタイムトラベル理論が解説される。



ATFの会場で2度目の出会いを果たす紅莉栖と岡部。岡部の第一印象は非常に悪い。

Chapter 2 空理彷徨のランデブー

ラボを訪ね、Dメール実験に参加

ラジ館前で岡部に父親の話をする

SERNのタイムマシン開発計画を知る

Chapter 3 蝶翼のダイバージェンス

ダルのクラッキングによりSERNのタイムトラベル実験の情報を得た紅莉栖は、岡部とともにDメール実験を繰り返す。この段階になると紅莉栖は完全にラボを仕切りはじめ、委員長キャラとしての一面も垣間見せる。ただし彼女の頭脳をもってしても、Dメールを送るために重要な、リフターの代替物となっているものは分からない。



タイムトラベル理論を擬人化して説明する紅莉栖。ラボの空気にもなじんでいる。

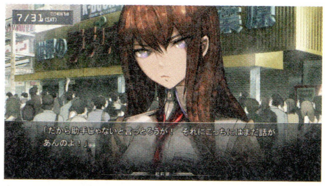
EX Tips About Kurisu

紅莉栖の口癖の一つとして「ふむん」というものがある。これは「戦闘妖精雪風」「敵は海賊」シリーズなどの代表作がある、SF作家・神林長平の作品内で特徴的なもの。SF好きという設定とともに、林氏によるちょっとしたオマージュである。

□ Keyword & Playback

【だから助手じゃないと言っとろうが!】第2章

鈴羽を除くと、彼女はタイムリープの実態を把握でき、岡部のことを理解できる唯一の存在。紅莉栖は否定するが、岡部がつけた助手という呼び名は彼女の立場を正確に表している。孤独と苦境の中、彼女に惹かれていく岡部の心情はごく自然で、メインヒロインとしてまさに適役といえる。



▶彼女がシナリオ制作過程でメインヒロインに昇格した有名エピソードも頷ける。

【脳科学専攻ですけどなにか?】第5章

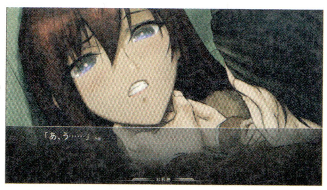
彼女は物理学ではなく、脳科学が専攻。@ちゃんねら〜っぽい上の台詞だけでなく、「開頭して海馬に電極ぶっ刺してやりたい」など、過激な発言も飛び出している。だが、そんな彼女だからこそ、VR技術という革新的な技術をもたらし、タイムリープマシンを完成させることができたのだ。



▶タイムリープマシンは、苦労の末、彼女がほぼ独力で作り上げることとなる。

【私って、父親に嫌われてるのよね……】第5章

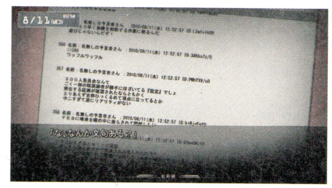
父親との不仲に悩む紅莉栖。彼女は『ドラマCDα』の中でマッドサイエンティスト風味の岡部の言動が、どこか父親・章一の姿に似ていることに気づく。父性的な愛情への飢えが、恋人候補の男性に重なる……彼女の心理が、生々しいリアリティを持って伝わってくる部分でもあるだろう。



▶だが、当の父親は娘の才能に嫉妬し、父と娘の溝は悲劇につながっていく。

【アメリカからでも@ちゃんは見られる。後は分かるな?】第5章

ネットスラングを日常会話として使う紅莉栖。彼女がつい「〜ですね。分かります」「大事なことなので2回言いました」などと口走り「えっ?」と聞き返される流れも、よく見られる。ネットスラングを駆使するメインヒロインは、数あるADVの中でも、かなりコアで斬新な存在といえるはず。



▶紅莉栖の口調は、ネットユーザーならニヤリとできるものばかりだ。

【ねえ。そんなところでDQN行為してる暇があったら、買い出し付き合いなさいよ】第6章

延々と繰り返され、防ぐことのできないまゆりの死に、心が折れかけている岡部に対して、ぶっきらぼうな口調ながらも優しく声をかける。普段はツンケンした物言いをしているにもかかわらず、肝心な場面ではしっかりと相手を気づかう姿に、ついつい惹かれてしまう。



▶飛び出した岡部をわざわざ追いかけてきたのにこの台詞。典型的なツンデレ的行動だ。

Pick up mail

鍵が(ノДﾟ)

うわ、ラボに誰もいないじゃない。鍵がないから中に入れないんですけど。あんた今日はいつ来るわけ? いつも岡部がいるからそれが普通だと錯覚してた。なんて言うか、岡部の家に遊びに行ってるような感覚っていうのかな。いや、別にあんたの家に遊びに行きたいとは思わないからな!

結構細かくメールを送ってくる紅莉栖。多くは文句か何か用事を頼むものだが、このメールは彼女の性格がよく表れた忙しい文章をしている。メールの文章はあまり考えずに、思いついたまま打っているようだ。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス

- ダル、萌郁、るか、フェイリスのDメール送信に協力
- 記憶を過去に送るタイムリープ理論を構築、電話レンジ(仮)の改造を始める

Chapter 5 時空境界のドグマ

岡部に父親との問題を相談する。彼女の父親(ドクター中鉢)は物理学者だったのだが、父を論破する知識を持った娘を疎ましく思い、やがて家を出て行ったのだ。普段ツンケンしている紅莉栖が、岡部と二人の時、たまに見せる素直な顔は彼女の大きな魅力である。この会話をきっかけに岡部との仲は少し近づくことになる。



一緒に父親に会ってくれるという岡部への感謝を婉曲的に伝えようと努力する紅莉栖。

Chapter 6 形而上のネクローシス

ほかのラボメンとともにタイムリープマシン完成のお祝いをしているところを、ラウンダーに襲撃される。目の前でまゆりが撃たれるのを見た紅莉栖は岡部より先にタイムリープしようとするが、岡部に割り込まれてしまった。いざという時に後先考えず飛び出せるというだけでなく、まゆりのことが大事な友人になっていたのだろう。



研究漬けで同年代の友人が少なく、その分まゆりとの関係は新鮮だったかもしれない。

Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

- ジョン・タイターだと明かした鈴羽に自分が「栗悟飯とカメハメ波」だと名乗る
- フェイリスと岡部の逃走を助ける

EX Tips About Kurisu 紅莉栖はアメリカ育ちで天才科学者。進歩的な未来をイメージさせるキャラクターとなっており、過去を象徴する部分があるまゆりとは対照的な位置づけとなっている。林氏によれば偶然とのことだが、まゆりを救ったあと、紅莉栖をも助け↗

□Voice Actor's Message

今井麻美さん



■ヒロインとして大きな人気のある彼女ですが、今井さんが考えるこのキャラの魅力について教えてください。

聡明で行動力が有り、友人思いの本当にいい娘だと思います。気難し屋で、素直じゃないところも多いですが、仲良くなればなるほど魅力がましてくると思います。

■彼女の使う物理科学系の専門用語が難しかったということでしたが、たまに出るネットスラングを使った演技については、いかがだったでしょう？　難しいところなどはありましたか？

聞いたことのある単語でも、発音をどのように発していいかわからず、みなさんに聞いても「多分こうじゃないかな」的な反応があったりすると不安になったりもしました(笑)。でも、今まで意味をよく分からずに聞いていた言葉とかも多かったので凄く面白かったです。

■α、β、γと3枚リリースされたドラマCDシリーズに出演されての感想は？（紅莉栖がメインだったのはα）

どのシリーズも凄く面白かったですし、とにかく内容が濃かったと思います。本編で語られていなかった部分が今回分かってとても嬉しかったですし、父親の過去もだいぶ知れて感慨深かったです。

■紅莉栖は父親であるドクター中鉢との親子の葛藤、軋轢を背景に持つキャラクターですが　今、中鉢に伝えたい言葉は？

歪んだ愛でも、愛は愛です。次に出会う時は、少しでも素直な心で接してあげてほしいと思います。

■『STEINS;GATE』において、牧瀬紅莉栖もしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマＣＤ含む）

自転車のシーンは、考えただけでも泣きそうになりました。何回も何回も同じルートを自転車で走るだなんて……お、恐ろしい……（今井は自転車に乗れないのです；；）

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

高校生の頃の自分に出会って、人生相談をしたいです。十代の自分がどんな事を考えていたか知りたいなあ♪

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

行く大学を決めた時でしょうか？

■『STINS;GATE』という作品の魅力について感じていること、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

ストーリーがとにかく面白くて、リアルと想像の世界が入り交じった雰囲気に、きっとみなさんものめり込んでいらっしゃると思います。

もし、の世界が多角的に広がる世界を楽しんでいただけたらと思います。

■ファンの間ではXbox 360版の本作を、実績解除も含め、かなりやりこまれていることでも有名です。プレイされての感想について、教えてください。

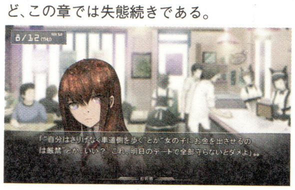
自分の出演していないシーンを見ると、みなさんと同じ様に一喜一憂しながら楽しみました。ただ、自分が出演しているシーンも少しでも新鮮に感じたいと思っていたので思い込みで「この先、どうなるんだ～～～！」と頭の中で叫んで自分に暗示をかけていました。意外と思い込めました♪ラストの怒濤の展開は、マジ泣きしちゃいました。



PROFILE▶▶▶ 声優。主な出演作はアニメ「真・恋姫†無双」(郭嘉役)、「kiss×sis」(桐生夕月役)、ゲーム『THE IDOLM@STER』(如月千早役)など。ラジオ、舞台のほか歌手としても活動中。ゲーム『コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッド フィアー』ではOPテーマを担当した。

Chapter 8
自己相似のアンドロギュノス

るかとデートすることになった岡部に対し、メイクイーン＋ニャン²でデートマニュアル本を見ながらアドバイスをする。紅莉栖は岡部がるかと付き合うという話になった辺りからすでに機嫌が悪いが、それを差し引いても恋愛の相談役としては頼りない面が。秋葉原の路上で「童貞」や「ヴァージン」と叫ぶなど、この章では失態続きである。



恋愛未経験者二人の迷走。まあ、ダルやまゆりがいても同じだったかもしれないが……。

Chapter 9
無限連鎖のアポトーシス

岡部、萌郁とともに天王寺宅を訪れ、逃げる綯を目撃する

岡部からβ世界線では自分が死んでいることを聞かされる

Chapter 10
因果律のメルト

ラジ館で、まゆりを助けるべきだと岡部に伝える

岡部の告白を受け、キスを返す

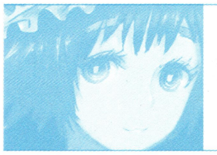
Chapter 11
境界面上のシュタインズゲート

誰かと誰かが廻り逢うという奇跡。世界線を超えて通じ合う、魂の記憶。優しく、すべてを表現しており、綺麗な物語構築の美をも兼ね備えたフィナーレ。多くのプレイヤーの心を震えさせたトゥルーエンドの興奮は、きっと、ADV史に残るものとして語り継がれることになるはずだ。それは、意味と形を持たぬゆえに、すべての可能性を内包する。



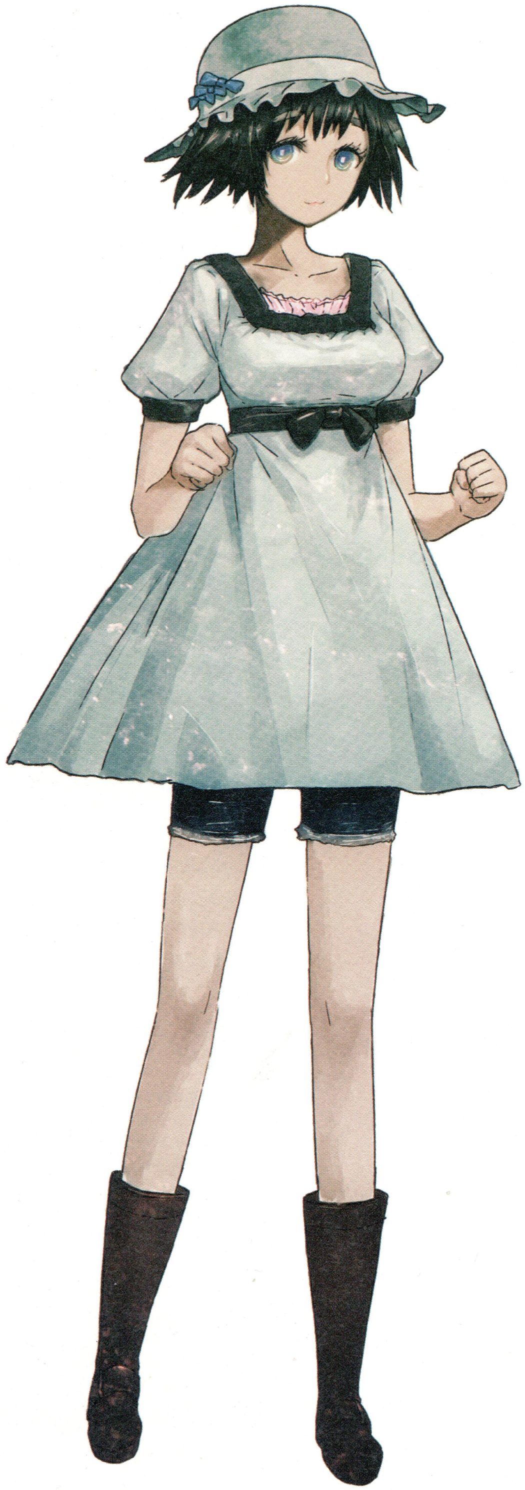
これ以上、語る必要はないだろう。万感の想いがこみ上げるグランドフィナーレだ。

るという流れは、いわば「過去を救って未来への希望をも見出す」という流れに重ねられる部分がある。これは、タイムトラベルを扱った作品として、テーマ性とキャラクターの、実に美しい符号の一致といえるだろう。



Shiina Mayuri
椎名まゆり （CV：花澤香菜）

脳天気で食いしん坊な、ラボの清涼剤





普段は笑顔かぼんやりしているが、時に厳しい表情（あまり怖くない）で岡部を叱ることも。室内では帽子を脱ぐほか、バイト中はウィッグを着用。

岡部の幼なじみであり、ラボメンナンバー002。のんびりした性格だが、学校の友人やコスプレ仲間など交友範囲は広い。祖母の形見の懐中時計「カイちゅ～」、星屑との握手（スターダスト・シェイクハンド）、決定された死など、象徴的な属性を多く持っている。岡部が物語を駆け抜けていく主役だとするなら、彼女は回転する物語の重心といえるだろう。人間関係においては、岡部との「人質」関係はもちろん、新加入ながらラボの中心となる紅莉栖と、初期メンバーながらラボの活動を手伝えないまゆりとの対比が効果的に描かれる。

□Profile

◆生年月日等：1994年2月1日、みずがめ座、16歳
◆身長・体重・血液型：152cm、45kg、O型
◆スリーサイズ：B85、W56、H82
◆身分・職業：私立花浅葱大学付属学園２年生、
メイド喫茶メイクイーン＋ニャン^{2}のバイト
◆趣味：天体観測（空を見るだけ。望遠鏡は持っていない）、コスプレのコス作り
◆好きなもの：食べ物全般、裁縫、おばあちゃんの形見の懐中時計
◆苦手なもの：数字
◆通称：まゆしぃ☆



◀左はメイクイーン＋ニャン^{2}でバイト中のマユシィ・ニャンニャンとしての姿。

EX Tips About Mayuri
あまり活発には見えないが、意外に運動神経は良い。岡部とのメールのやり取りによると、毎朝父親と一緒にジョギングをしているのだとか。食べても食べても太らない身体には、ちゃんと見えないところに理由があるのである。

□Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏

まゆりの趣味が「天体観測」なのは、僕自身の趣味が反映された部分です。まあ、彼女と違って僕は望遠鏡は自分で買って持っていますが(笑)。原案のイメージは今より、ふっくら母性的な感じでした。単純に、僕の好みです。

○林直孝氏

「トゥットゥルー♪」には元ネタがあるとかないとか(※編集部注:「しょこたん」こと中川翔子の口癖が元ネタという説がある)。『CHAOS;HEAD』のあやせの「グラジオール」と同じで、志倉がまた何か考えたんだろうって思ってたんですが(笑)。

○松原達也氏

原案を元に、女子高生だとか巨乳であるとか、僕のほうで要素をまとめて、hukeさんにお伝えしましたね。個人的にお気に入りのメインヒロインです。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏

最初はメガネキャラだったような……、確か今よりガーリッシュ(少女的)な感じだったんですよね。僕自身、眼鏡ッ娘が好きなので、よく覚えてます(笑)。

○下倉バイオ氏

行動がヘンだし、どんな子なのか最初はよく分からなかったんです。台本ができ、花澤香菜さんの声がついて、見事にキャラが立っていく様子に、一番驚きが味わえたヒロインですね。

huke氏

幼なじみの小さい女の子にしたくて結構設定変えました。その上巨乳っていう素晴らしいスペックの持ち主で天然ボケです。でもあまり分かりやすい美少女にはしたくなくて、髪の毛や眉毛に洒落っ気のなさを盛り込みました。

Mayuri's Character Song



「STEINS;GATE」オーディオシリーズ ラボメンナンバー 002 椎名まゆり(CV:花澤香菜) 収録キャラクターソング:「優しい夕暮れ」 レーベル:5pb. 価格:1680円(税込) 発売日:2010年8月25日 ※初回限定盤(2100円・税込)はスペシャルBOX付き

In Other Contents

まゆり視点のドラマCD『無限遠点のアークライト』

まゆりの視点で描かれるβ世界線の物語。本編で語られなかった物語の影で起きていた、意外な真実が語られる。また、ファンの間では「普通の学生」として、空虚さを抱えたまま日常を過ごす岡部の姿が、衝撃とともに話題になった。



▶2010年4月に発売され前作同様人気に。

□Mayuri's Storyline

Prologue 始まりと終わりのプロローグ	Chapter 1 時間跳躍のパラノイア	Chapter 2 空理彷徨のランデブー	Chapter 3 蝶翼のダイバージェンス

岡部と一緒に、ラジ館8階で行なわれる"ドクター中鉢タイムマシン発明成功会見"を見に行く。にわかには信じがたいが、ここでまゆりがカプセルトイのメタルうーぱを失くしたことが、第三次世界大戦の遠因となってしまう。どの世界線においても、世界線の大きな流れに関わってしまう星のもとに生まれついたのかもしれない。



まゆりと紅莉栖の生存を『シュタインズゲート』到達の条件とすれば、間違ってはいない。

るかをコスプレに誘うため柳林神社を訪れる

メールを過去へ送る実験中に電話レンジ(仮)のフタを開き、結果実験を成功させる

バイト中にフェイリスからIBN5100が柳林神社にあるという情報を聞き出す

Dメールに関する会議に専門的な理屈が分からないまま参加するが、「ブラックホールの穴が狭い」という閃きで議論を好転させる。彼女なりに役に立とうと真剣に考え、他人にはない視点を提案するのがまゆりの個性。ほかのラボメンもまゆりのことを認めており、要所要所で、彼女のピントがズレて聞こえる意見にもきちんと耳を傾ける。



"役に立つ"ことにこだわるまゆり。ラボに自分がいていいのか、不安があるようだ。

ロト6を当てるDメール実験に参加して珍説を披露する

EX Tips About Mayuri

過去を指し示す要素が多く、ラボメンの中では最年少のまゆり。幼さが残る彼女の優しさ、純粋さは「無垢な子供の世界」の体現でもある。大人の世界へ移行する時、真っ先に犠牲になり失われていくもの。それが、小さな体に象徴されている。

□ Keyword & Playback

【トゥットゥルー♪ まゆしぃでーす】第1章

まゆりを象徴するセリフ。様々な場面で口にするが「トゥットゥルー♪ おはよー」「また明日ねー。トゥットゥルー♪」という使用法を見るに、挨拶として使っているようだ。まゆりがこの言葉を元気に言うだけで場が和むことから、彼女の脳天気さだけでなく周囲への影響力が分かる。



▶まゆり以外に唯一「トゥットゥルー♪」を使ったのが鈴羽。挨拶への返答だった。

【つまりまゆしぃは、オカリンの命の恩人なんだよー】第4章

子供のころ、岡部が熱を出したときに祖母と一緒に流れ星に願いをかけたら、次の日に岡部の体調が戻ったという話をするまゆり。もしかすると、それが空と星に興味を持つきっかけになったのかもしれない。父と娘というモチーフが多用される本作で、まゆりと祖母との関係は特別に映る。



▶岡部の熱は2000年の大規模な世界線変動を感知したせいだという可能性も。

【るかちゃんは、まゆしぃのコス、着てくれる？】第4章

普段ぼんやりしているまゆりも、コスプレにはかなりの情熱を燃やしている。中でもるかにコスプレをさせるのは悲願らしく、あの手この手で勧誘中だ。我慢強いまゆりはこういう長期的なミッションが得意であり、物語中で何度かるかを説き伏せ、コスプレをさせることに成功する。



▶試着と称し、るかのコスプレへの抵抗感を減少させようとする。意外に策士!?

【スズさんのお父さん、見つけました!】第6章

まゆりはラボメンの誰もが気づかない中で、鈴羽の父がダルだという可能性を指摘する。状況証拠は揃っていたのだが、誰もがそんな訳がないと勝手に思い込んでいたのだ。この直感力ともいうべき真実に近づく鋭さは、岡部の寂寥感を見抜くなど、様々な場面で発揮されている。



▶状況証拠を次々に挙げていくシーンは、まゆりの大きな見せ場になっている。

【まゆしぃだって、クリスちゃんを犠牲にしてまで、生きていたくないよぅ！】第10章

周囲のすべての人を愛することができる彼女。まゆりにとって、例え自分の死が天秤にかかっていたとしても、そのために誰かを犠牲にするのは耐えられることではなかった。彼女の優しさと、短い時間の中で確かに築かれた紅莉栖との友情と親愛をうかがうことのできる、大事なシーンだ。



▶残酷過ぎる二者択一に、その無垢な心がどれほど痛んだかは、想像に難くない。

Pick up mail

どこ行くの？

オカリンどこか行くの？　クリスちゃんとデート？　いいなー。うらやましいなー（´･ω･｀）

まゆりのメールは他愛のない報告や、岡部との思い出話が多い。そんな中、このメールは、紅莉栖への軽い嫉妬と裏返しの劣等感が見え隠れする珍しいもの。デートを否定すると、ホッとした旨を伝えてくる。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス

- ラボにるかを呼んでコスチュームを試着させる
- 紅莉栖と一緒にシャワー中、心配した岡部によって覗かれる

Chapter 5 時空境界のドグマ

タイムリープマシン完成祝いのパーティ中、萌郁たちに襲撃され、銃で撃たれるまゆり。萌郁が告げた「椎名まゆりは必要ない」という言葉は、まゆりが抱いていた不安を正面から突き付けたものでもある。愛すべき無垢な少女の死によって、タイムリープマシンという存在の危うさと世界改変という行為の持つ重さが、はっきりと示される。



何かを予感したのか襲撃の直前、自分がいなくても岡部は大丈夫だと告げるまゆり。

Chapter 6 形而上のネクローシス

- 回想シーンで岡部の人質になった経緯が語られる

岡部が何度タイムリープして回避しようとしても、まゆりは必ず死を迎えてしまう。この悲劇を回避するために岡部は動き始めるが、その間、事情がまゆりに知らされることはない。勘の鋭いまゆりは岡部の様子がおかしいことに気づきつつ、ただ黙って待っていた。その内心は、不安や混乱でいっぱいだっただろう。



線路に突き飛ばされるまゆり。ラウンダーがいなければ、偶然の事故がまゆりを殺す。

Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

- 鈴羽の父親がダルであることを見抜く

EX Tips About Mayuri　まゆりの自称する愛称、「まゆしぃ☆」。「橋田至（はしだいたる）」を一部並べ替えたのがバレル・タイターであるのと同様、「椎名（しいな）まゆり」を並べ変えたものが「まゆしぃ☆」である。語呂と語感を大事にする志倉氏らしい命名だ。

□Voice Actor's Message

花澤香菜さん



PROFILE▶▶▶2006年のアニメ「ゼーガペイン」への出演を機に、ジュニアアイドルから声優へと活動の場をシフトした若き才能。主な出演作はアニメ「Angel Beats！」（天使役）、「ブラック★ロックシューター」（黒衣マト役）、宮野真守さんと共演した「デュラララ!!」（園原杏里役）など。

■紅莉栖と並ぶ２大ヒロインのまゆりですが、花澤さんが考えるまゆりの魅力について、教えてください。

ぽやぽやマイペースのように見えて、実は誰よりも仲間の事を思いやっている、優しいところが魅力だと思います。

■『STEINS;GATE』において、まゆりもしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマＣＤ含む）

まゆしぃを演じていて印象的だったのは、おばあちゃんのお墓の前でのシーンです。

■まゆりの、のんびりした声のテンポについて、どのようにしてリズムを決められましたか？「トゥットゥルー♪」については、最初からどういうアクセントかなど、決まっていましたか？

台詞は聴いている人がイラっとしないくらいのリズムにしないとなぁ…と思っていました。

トゥットゥルー♪は何パターンか用意して行ったのですが、スタッフさんから指示されたのは、挨拶として一番素直なものだった気がします（笑）。

■α、β、γと3枚リリースされたドラマCDシリーズに出演されての感想は？（まゆりがメインだったのはβ）

ドラマＣＤでは、何人かで一緒に収録することができたので演じやすかったです。特にまゆりルートでは生オカリンとの掛け合いで鳥肌立ちました…。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

小学生時代の自分に、「水泳止めない方がいいよ!! 止めてから太り始めるよ!!」って警告したいです（笑）。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

大学受験ですかねぇ…。

■からあげとバナナとおにぎり、まゆりがよく食べているもので、ひとつを選ぶとしたら、一番お好きなものはなんですか？

う〜ん、カロリー的にはバナナですが、好きなのは唐揚げです!!

■『STEINS;GATE』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

切なさがたくさん詰まったストーリーが魅力だと思います!! シュタインズゲート大好きなので、何らかの形で展開が続いてくれたらすごく嬉しいです。これからも応援よろしくお願いします!!

■コスプレ衣装製作が趣味で「コミマ」の常連でもあるまゆりですが、花澤さんは「コミックマーケット」や「コスプレイベント」などに行ったり見られたことはありますか？　また、その時の印象は？

知ってるキャラクターがいるとテンション上がります!!（笑）



Chapter 8
自己相似のアンドロギュノス

コミマの帰りにダルがまゆりの死を確認する

るかを泣かせた件で岡部を怒るが、岡部はまゆりの死を隠すために取り合わない

Chapter 9
無限連鎖のアポトーシス

コミマに同行した紅莉栖がまゆりの死を確認する

Chapter 10
因果律のメルト

初めて岡部と一緒にコミマに行く。岡部が何かを隠していることを気にしつつも、それでもまゆりは楽しかった様子だ。しかし、ラボに帰る直前の道でワゴン車が突っ込んできて、まゆりは岡部の身代わりとなり、はねられてしまう。やっと岡部の役に立てたと呟き、目を閉じるまゆり。岡部は胸を引き裂かれるような絶望感を味わう。

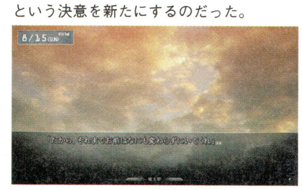


岡部から感謝される前に、自ら役に立てたことを実感し、まゆりは静かに微笑む。

岡部に自分を重荷に感じているなら言ってほしいと伝える

Chapter 11
境界面上のシュタインズゲート

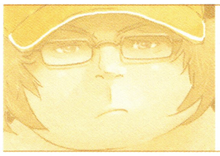
祖母の墓の前で、怖い夢を見ることを報告する。それは別の世界線変動率の世界で体験した死の記憶だった。その他にも、ラボメンが増えて楽しいこと、その分、岡部との距離が遠くなって少し寂しいという気持ちを告げる。岡部はそんなまゆりの姿を目のあたりにし、何があっても彼女を救うという決意を新たにするのだった。



岡部はまゆりに変わらないで良いと告げる。それはすべてを元通りに戻すという決意だ。

EX Tips About Mayuri

『SG』はキャラ要素の住み分けに徹底的にこだわって制作された。以下、まゆりと紅莉栖の持つ要素を対比してみよう。巨乳と貧乳、幼なじみと新入り、おおらかさと知性、青と赤、過去と未来、etc……綺麗な対比の構図が浮かび上がってくる。



Hashida Itaru

橋田至

（CV：関智一）

コアなオタクで頼りになる重量級スーパーハッカー





オタク発言も真顔で行なうせいで、表情はそれほど変わらない。表情が変化するのは、何かに驚いたときとうんざりしているときくらい。たまに鼻血を出す。

高校生からの岡部の友人。二次元から三次元、果ては巨大建造物にまで萌えられるアクティブなオタクである。ハッキング、それもソフトウェア方面が得意であり、クラッキングもお手の物。ラボの活動は「めんどい」という理由から適当に付き合っていることが多いが、本気を出すとSERNのサーバに侵入したり、初めて見る鈴羽のタイムマシンを2日で修理したりする。岡部のとんでもない提案を形にできる稀有な人材だが、物語にはあまり絡んでこない……かと思いきや、突如鈴羽の父親であることが判明する油断ならない面も。

□Profile

◆生年月日等：1991年5月19日、おうし座、19歳
◆身長・体重・血液型：164cm、98kg、B型
◆身分・職業：東京電機大学1回生
◆趣味：@ちゃんねるを見ること、ハッキング、エロ画像収集
◆好きなもの：萌えるものならなんでもOK
（2次元から3次元まで節操がない）、ハッキング
◆苦手なもの：運動、リア充（リアルが充実している人たち）
◆通称：ダル、スーパーハカー



▲腕を組んだ姿勢と垂らした姿勢がある。典型的なピザデブで、運動や面倒なことが大嫌いである。肥満が過ぎて、無呼吸症候群を患っている設定も。

EX Tips About Daru

ハッカーはホワイトハット（まっとうな技術者）とブラックハット（悪意のあるシステム侵入者）に分けられるが、ダルは明らかに後者。SERNがタイムマシンにより世界を支配した未来においても、レジスタンスを立ち上げ反体制的活動を行なう。

□Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏

『STEINS;GATE』では、前作の『CHAOS;HEAD』の拓巳同様のネットゲームオタクの主人公をまた登場させる、ということは、安易にやりたくなかったんです。そのためオカリンを差異化した結果、ダルが拓巳に近い方向性を担うことになったんですよ。

○林直孝氏

同じオタク系でもオカリンが「厨二病」担当、ダルはアニメなどのディープなネタの担当として描いています。

○松原達也氏

ほかのキャラもそうなんですが、ダルの口調に混ざるネットスラングについては、もともと正しい発音とか決まった言い方はないと思っています。なので、声優さんへの指導も、あまりしていなかったりするんですよ。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏

hukeさんが太った現在のデザインに変更されたラフを見て、個人的に「これは熱い、面白い！」と思いまして。OPのムービーなんかも、ダルの部分に特に気合を入れて演出しました。

○下倉バイオ氏

あの口調は、デバッグなんかでプレイしてるとつい真似したくなるんですよね（笑）。「〜〜したお」って。みんなよく言っていました（笑）。

huke氏

凄く好きなキャラクターです、オカリンと比べれば彼の方がオシャレですね。

キャラクターを並べた時のシルエットを考えたときからすでに彼の体形は決まっていました。

Daru's Character Song

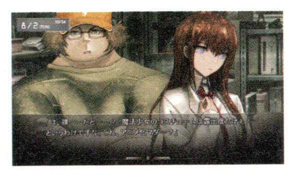


「STEINS;GATE」オーディオシリーズ
ラボメンナンバー003　橋田至（CV：関智一）
収録キャラクターソング：「萌える世界の幻想譚」　レーベル：5pb.
価格：1680円（税込）　発売日：2010年9月22日

In Other Contents

意外な人気を集めた名脇役

関智一氏も「予想外の人気だった」というダル。Xbox 360版のアンケートでは、「一番好きなキャラ」ではないものの、二番目以降に好きなキャラとして、彼を選んだ人が多かったようだ。嫌味のない、正々堂々とした オタクぶりが好印象だった!?



□Daru's Storyline

Prologue 始まりと終わりのプロローグ

ATFで行なわれる紅莉栖の講義セミナーに参加する

Chapter 1 時間跳躍のパラノイア

ラボで過去へメールが届く現象の再現に協力

SERNのサーバ管理者のアカウントを入手、タイムマシン開発計画を知る／SERNへのクラッキングに成功

Chapter 2 空理彷徨のランデブー

SERNへのクラッキングの合間に、メイクイーン＋ニャン²で開催されたフェイリス杯に参加する。フェイリス杯は雷ネットABの大会で、フェイリスに勝った者は彼女の手料理が食べられるはずだったが、結果は全員が敗北。心が読めるフェイリスに勝てるはずもないが、普段から妄想を垂れ流すダルの心はさぞ読みやすかっただろう。



フェイリスに破れ、落ち込むダル。本気でフェイリスの手料理を狙っていたらしい。

Chapter 3 蝶翼のダイバージェンス

繰り返されるDメールの実験やラボメンの会議に参加するダル。スタンスとしては、会議で真面目に発言する気はあまりなく、すぐにエロ系トークに脱線してしまうことが多い。ただ他人の話はわりに聞いており、好奇心はそれなりに旺盛。紅莉栖の反応が良いので、彼女の発言を拾ってツッコむのを楽しんでいるような空気も。



店長が実験の振動に怒っていると鈴羽から聞く。この二人の2ショットは珍しい。

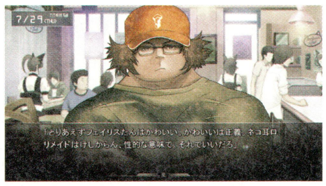
EX Tips About Daru

画面の占有率が大きいダル。岡部と同じ、もしくは高いぐらいの身長だと思われがちだが、実際は164cmで、177cmの岡部より10cm以上低い。これは岡部の立ち絵が画面に出ないせいもあるが、やせて小柄だった初期設定の名残りでもあるようだ。

□ Keyword & Playback

【とりあえずフェイリスたんはかわいい】第1章

二次元も三次元もいける口のダルが最近お気に入りなのは、メイド喫茶メイクイーン+ニャン²の人気ナンバー1メイド、フェイリス・ニャンニャンだ。フェイリスのブログをチェックし、週に2度以上は店を訪れる。ラボメンになった理由も、ラボが店から歩いて3分の位置だったからに他ならない。



▶とにかくフェイリスのことは全面肯定というダル。凄まじい入れ込みぶりだ。

【そこっ、ハカーって言わないように!】第2章

岡部にスーパーハカーと言われるたびに訂正するダル。他の呼び方に対しては淡白だが「ハッカー」にだけはこだわりがあるようだ。凄腕のハッカーであるダルにはFBIやペンタゴンの内部データベースに侵入したという噂があるが、これは例によって岡部の「設定」である可能性が高い。



▶ハッキングが手詰まりになるとイライラして貧乏ゆすりを始め、やや凶暴に。

【まゆ氏……今の言葉、もう一度よろ】第3章

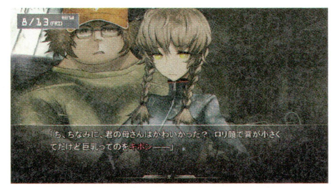
他人との会話のなかにエロい単語や言い回しを見つけると、もう一度言わせようとする。紅莉栖から散々HENTAIと罵られるが、堂々としたもの。相手が目の前にいるのにエロ妄想をほとばしらせるなど、まったく配慮がないようだ。それにしてもどこか清々しくさえあるセクハラぶりだ。



▶まゆりは紅莉栖と違い、HENTAI行為に気づかずダルに乗せられることが多い。

【そ、そそ、そういうときは"パパ"と呼びなさい】第6章

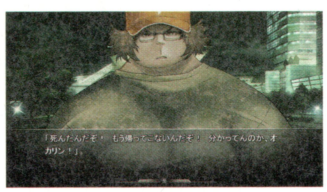
鈴羽が娘だと判明すると、どうしていいか分からないまま、ぎこちなく接するダル。とりあえずオタク発言をしてみても、いつものキレはない。なんとなく、未来でも娘に対し、不器用に接しているのではないかと想像される。母親である阿万音由季も苦労したのではないだろうか。



▶鈴羽の母・由季との出会いはコミック「亡環のリベリオン」で描かれている。

【死んだんだぞ! もう帰ってこないんだぞ! 分かってんのか、オカリン!】第8章

るかルートにて、まゆりが決定された死を迎えた直後、無気力な反応しか見せない岡部に、マジギレするダル。普段はやる気を感じさせないだけに、真剣な怒りの表現が印象深い。彼なりにラボメンたちとの絆を大事にしていることが、明確に示されているワンシーンでもある。



▶鈴羽との別れに次ぐ、ダルのシリアスさが見られるシーンといえる。

Pick up mail

見てきた
コインロッカーだけど、右下のでかいロッカーは使用中だったお。で、これになんの意味が？
つーかこんな朝っぱらに僕に使いっ走りさせんなボケ！ヽ(`Д´)ノ

ダルと岡部は、いかにも理系の男同士で、必要事項の伝達以外ではメールをやり取りしない。このメールもコインロッカーの確認依頼に対する返事。文句を言いつつちゃんと実行するあたり、良い友人ではある。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス
Chapter 5 時空境界のドグマ
Chapter 6 形而上のネクローシス
Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

実験として過去の自分にDメールを送るダル。内容はフェイリス杯でフェイリスに勝つための助言。憶えていた敵の初期配置をそのまま送るが、過去は改変されず、フェイリスには勝てなかった。フェイリスに実力でねじ伏せられたのか、もしくは不審な態度が表に出て、警戒したフェイリスに作戦を変えられたのかもしれない。



ダルの文面中、Vはウィルスカード、Lはリンクカードで敵のカード配置を表している。

ラボからSERNまでの直通光回線に気付く

タイムリープマシン完成のパーティに参加

鈴羽の正体と目的を聞いたラボメンたちは、彼女の父親探しとタイムマシンの修理を行なうことに。ダルの担当はマシンの修理だが、その一方で鈴羽が父親の手がかりとして持っていたピンバッジを複製しようとする。鈴羽のタイムマシンが未来方向に移動できないことを知ったダルは、少しでも彼女を励ましたいと考えたのだ。



ピンバッジ関係はダルの重要なエピソード。ラボメンの証にしようと言い出すのもダル。

鈴羽が娘だと判明。過去へ旅立つ彼女に別れを告げる

雷ネットAB大会の決勝でフェイリスを応援する

EX Tips About Daru

林氏によればダルはゲーム好きだが、専門はギャルゲーとエロゲーで、格闘ゲームなどはプレイはするがそこまで上手くないそうだ。一方、岡部は以前、格闘ゲーム「キングオブヒストリーズ」の京次郎コスプレをしていた時期がある。

□Voice Actor's Message

関智一さん



PROFILE▶▶▶ 芸能事務所アトミックモンキーの設立メンバーであり、看板俳優。アニメ「フルメタル・パニック！」相良宗介役のようなヒーローから、「新世紀エヴァンゲリオン」鈴原トウジ役のような関西弁三枚目キャラクターまで幅広い演技が特長。本作ではダル役として新境地を開いた。

■橋田至ことダルですが、関さんのコミカルな演技もあり、現在、名脇役としてファンに非常に愛されるキャラクターとなっています。主役をもおびやかすほどの(?)人気となったことについて、ご感想を御願いします。

全く予想していなかったので、少々面食らっております。

折角なので、その人気にあやかっていこうと思います。

■独特のネットスラングや言い回しを使ってキャラを演じる上で、難しかったことや印象的なエピソードはありますか？

そうですね〜難しかったです。でも、方言みたいな感覚で頑張りました。

■『STEINS;GATE』において、ダルもしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマCD含む）

年を取ると二枚目になるらしいと聞いて、ビビりました。

未来で田村ゆかりちゃんのキャラのお父さんになると聞いて、ビビりました。

■以前のインタビューでコミックや模型なども趣味のひとつ、ということでしたが、最近ハマっている作品や模型などはありますか？

コミックでも模型でもないですが、「シンケンジャー」にはまっていました。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

幕末かな〜。未来の自分には「お前頑張ってる？」ですかね。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

ヤフーオークションで60万の金額に入札した時。結局、高値更新をされ落札しませんでしたが、クリックした時の自分はどうにかしてました(笑)。

■『STEINS;GATE』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

作品の魅力は現代のマニアックなディティールもさることながら、ストーリー性が充実している所。

僕も収録を頑張りましたので、ボイスも余す所無く楽しんでください。

■『STEINS;GATE』では、ダルの未来の娘である阿万音鈴羽役として、「田村ゆかり」さんが出演されています。父として、鈴羽(＝田村さん)に一言、お願いします。

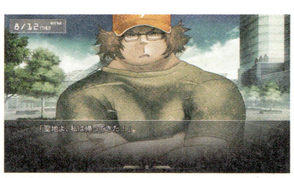
ワンパクでもいい、元気に育ってほしい!!



各ルートでのダル

第6章　鈴羽ルート

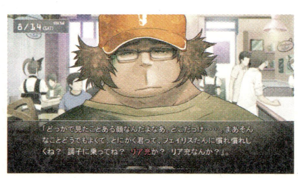
岡部が8月11日と12日のループに閉じこもる鈴羽ルート。そのループのなかでラボメンはサイクリングに出かけるが、ダルはその最中に何度も自動車にひかれかける。ダルは文句を言うがループに疲れ切った岡部から冷たくあしらわれてしまう。



ビッグサイトについたとたん、息を吹き返すダル。さすがオタクの鑑である。

第7章　フェイリスルート

αでもβでもないΩ世界線に到達するフェイリスルート。この世界線ではダルは岡部と友人ではない。ただしフェイリスのファンであることと、雷ネットに詳しいことは同じらしく、岡部がフェイリスのデュエルパートナーだと気づく。

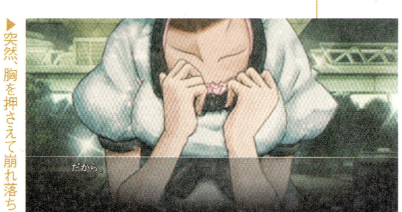


岡部への態度はやや他人行儀なものに。距離感が少し寂しさを感じさせる一幕だ。

第8章　るかルート

第8章ではコミマの帰り道で、ダルと一緒にいるところをまゆりが連れ去られてしまう。そしてタイムリープ後、るかルートに入ったところで、ダルはもう一度、岡部と一緒に心臓発作で倒れるまゆりを看取ることに。まゆりが死ぬことを知らないダルは、大いに取り乱してしまう。

▶突然、胸を押さえて崩れ落ちるまゆり。収束の真実を知る岡部は諦観もあり冷静だが、ダルは慌てるばかりである。



EX Tips About Daru　ピザやコーラが大好きなダルだが、一応健康に気を配っているようで、タイムマシン修理時には、カロリーゼロのダイエットコーラを岡部に所望している。『CHAOS;HEAD』の拓巳もコーラ好きで、原案の志倉氏もソフトドリンクはコーラ派である。



Amane Suzuha

阿万音鈴羽 （CV：田村ゆかり）

未来の意思を届けるタイムトラベラー





未来人ゆえか掴みどころがなく、とぼけた顔やどこか居心地が悪そうな困り顔が多い。ただ笑う時は屈託ない笑顔。髪型は世界線によって変化する。

未来人ジョン・タイターの正体で、ブラウン管工房のアルバイトでもあり、ダルの娘でもある。平和な現代の常識に戸惑う様子から、逆説的に未来世界の荒廃と、そこで生きることの厳しさがうかがえる。SERNによって支配された未来を変えるため、ダルの作ったタイムマシンに乗って現代にやってきた。さらに物語中盤で1975年に移動し、IBN5100を入手する。それがフェイリスの父の手と柳林神社を経てラボにたどり着くことでしか、岡部はIBN5100を入手できない。ラウンダーの存在を考えれば、かなり困難で細い道のりだったことが分かる。

□ Profile

◆生年月日等：2017年9月27日、てんびん座、18歳
◆身長・体重・血液型：163cm、51kg、O型
◆スリーサイズ：B80、W59、H86
◆身分・職業：ブラウン管工房アルバイト
◆趣味：自転車磨き、格闘技
◆好きなもの：サイクリング、ブラウン管（ウソ）
◆苦手なもの：他人に指図されること、牧瀬紅莉栖
◆通称：バイト戦士、ジョン・タイター



◀ビンテージジャージが似合う彼女。右は第三次世界大戦後から来たβ世界線の鈴羽。

EX Tips About Suzuha

レジスタンスとして活動していただけあり、格闘技の腕はかなりのもの。大の男5人を相手にしても、全員をノックアウトしてしまえる。必要があっただけでなく格闘技は元々好きらしい。腕に自信があり、戦士であることに誇りを持っている。

□ Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏

彼女は、本当の一番最初は未来人ではない、普通の自転車屋の娘っていう設定でしたね。

○林直孝氏

役柄も結構変化したキャラクターで、このへんのさまざまなボツ案とか未来部分の設定は、僕が原作を担当したコミカライズ「亡環のリベリオン」で、一部が使われています。

○松原達也氏

あのビンテージジャージは、彼女が最終的には1970年代に向かうため、わざわざその時代の風俗に合うものを準備した、という設定があるんです。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏

服の色味が多少地味なので、ムービーでは目立たせにくく、やや苦労しました(笑)。ただ未来人なのに、あえて未来風でなく古い服装ってのは、ひねりがあって面白かったですね。

○下倉バイオ氏

僕が見た段階での初期原案では、鈴羽がもっと表に出てきて、アクション重視で派手なストーリーを描く方向性もあったんですが、現在のテイストに落ち着きました。きっちりキーになるポジションで、印象深い働きをするキャラという部分が残っています。

huke氏

ジャージで強調された胸は素晴らしいと思います、あとスパッツですよ！　めっちゃエロい。

いろいろ設定があってデザイン自体は難しいキャラクターでした、デザインしてる上ではシナリオ上重要なキャラクターだと思っておらず割と地味です。

Suzuha's Character Song



「STEINS;GATE」オーディオシリーズ
ラボメンナンバー 008 阿万音鈴羽(CV:田村ゆかり)　収録キャラクターソング:「虹色の光りの中で」　レーベル:5pb.
価格:1680円(税込)　発売日:2010年11月24日

In Other Contents

鈴羽が主役!「亡環のリベリオン」

彼女視点で描かれるコミックが「亡環のリベリオン」(マッグガーデン)。未来世界の描写やバレル・タイターと名乗るダル、鈴羽の母親・阿万音由季の姿など、本編で描かれない要素が楽しめる。



◀詳細はP.135のメディアミックスページも参照してほしい。

□ Suzuha's Storyline

Prologue 始まりと終わりのプロローグ

タイムマシンに乗って現代に到着する。プロローグはβ世界線での出来事であり、ラジ館屋上にきちんと立ったタイムマシンは、第三次世界大戦後の荒廃した世界からやってきた鈴羽のものである。一方、α世界線でSERNに支配された未来から来た鈴羽のタイムマシンは、ラジ館の屋上に突き刺さってしまっている。



ラジ館のタイムマシンは、鈴羽の正体が分かるまで人工衛星だと思われている。

Chapter 1 時間跳躍のパラノイア

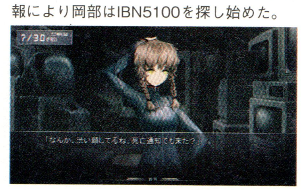
ブラウン管工房のアルバイトの面接で岡部と出会う

ジョン・タイターとして@ちゃんねるに書き込みを始める

Chapter 2 空理彷徨のランデブー

ブラウン管工房で岡部とIBN5100について話す

ジョン・タイターとして岡部とメールをやり取りする。岡部から2000年に現れたβ世界線のジョン・タイターについて質問され、幾つかの可能性を返答した。また重要な情報として、SERNに存在する謎のデータベースが、IBN5100で構築されたものであるということを岡部に教える。この情報により岡部はIBN5100を探し始めた。



鈴羽として話す時には、未来の情報をポロリと漏らしてしまい慌てる姿が見られる。

Chapter 3 蝶翼のダイバージェンス

ジョン・タイターとして岡部に救世主になってほしいと頼む

EX Tips About Suzuha

彼女はダルの娘だが、彼女がそのことを知る機会はたった1度しかない。それでも、1975年に移動後、橋田という姓を名乗る。たまたま知り合いの名前を使っただけかもしれないが、もしかしたら歳を重ねる中で何かに気づいた可能性もある。

□Keyword & Playback

【自転車って、ホント楽しいよねっ】第2章

マウンテンバイクを乗り回す鈴羽。バイト中でも店長がいない時は自転車を磨いている。天王寺宅の古いマウンテンバイクを見ると、直接的な描写のないタイムトラベルでも、1975年に自転車を持っていくようだ。未来世界では見かけない自転車が、よほど気に入ったのだろう。



▶未来では主にバイクに乗っていた。そのせいか、初心者の割に運転が上手い。

【バイトだよ〜。だからここにいんだしぃ】第3章

鈴羽は無理を言ってブラウン管工房のアルバイトとして雇ってもらう。タイムマシンオフ会と同じく、父親から聞いて憶えていた手がかりだったのだろう。見ず知らずの自分に世話を焼いてくれた恩義を忘れなかった鈴羽は、後に橋田鈴として、若き日の天王寺を家族のように受け入れる。



▶店でやることがないせいもあるだろうが、勤務態度は真面目とはいえない。

【あたしの父さんは、『タイター』って名乗っている】第4章

鈴羽はバレル・タイターの遺言に従って動いており、その計画では1975年に移動して、IBN5100を手に入れる手はずだった。その過程で2010年に寄り道をしたのは、未来で死に別れた父親ともう一度会うためだ。会ってどうするつもりかは不明だが、後悔の残る別れ方をしたのかもしれない。



▶バレル・タイターの形見であるピンバッジを手で転がすのが癖になっている。

【色仕掛けだね】第5章

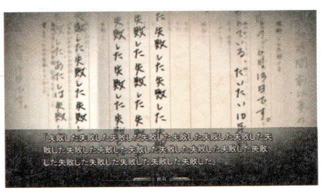
何故か力こぶを作りながら宣言する鈴羽。直後、色仕掛けの気配など微塵も見せず、天王寺を力づくで押さえにかかる。色仕掛けとは不意打ちを表すレジスタンスのスラングなのかもしれない。だとしたら多分、考えたのはダルである。ちなみに不意打ちとはいえ天王寺を押さえる鈴羽の強さは本物。



▶一応、上着は脱ぐのだが、やはり色仕掛けとは決定的に何かが違う気がする。

【失敗した失敗した失敗した……】第6章

鈴羽を1975年に送り出した後、鈴羽が記憶を失ってIBN5100を手に入れられなかったことを知らせてくる手紙に書いてある文言。通常ならハッピーエンドになりそうな展開から一転、絶望に突き落とすというシナリオ技法は、世界線収束の強大さを伝えてプレイヤーに大きな衝撃を与える。



▶ファンの間では鈴羽のパーソナリティを代表する台詞として、よく話題になる。

Pick up mail

今、テレビで

今、テレビで格闘技の試合っぽいのがチラッと流れたんだけど、これなに？　あたし興奮しちゃったよー。ねえねえ岡部倫太郎、これからちょっと腕ひしぎ十字固めかけにいっていい？

鈴羽のメールは現代の生活を見て、感じた驚きを報告するものが多い。このメールではテレビで見た試合に、格闘技好きの血が騒いだらしい。ただ、彼女の腕ひしぎ十字固めは、試合ではなく実戦向けの格闘術に違いない。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス

Chapter 5 時空境界のドグマ

Chapter 6 形而上のネクローシス

Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

岡部とサイクリングに行き、父親を探していると教える

父親に会えず2010年を去るが、Dメールで改変されてラボの宴会に参加する

タイムリープマシン完成のため天王寺に色仕掛けを行なう

ラボのタイムリープマシン完成を祝うパーティに参加するが、ラウンダーの襲撃を察知して退避。42型ブラウン管の電源を入れてタイムリープの条件を整え、岡部たちを拘束しようとするラウンダーに襲いかかる。彼女の働きで、岡部はなんとかタイムリープできた。鈴羽にとってラウンダーの襲撃を受けるのは初めてではなかったのだろう。



銃を突きつけられても変わらない表情が、戦士としての経験を物語っている。

タイムマシンが壊れていることを知る

岡部に自分がジョン・タイターであることを伝えると、協力してタイムマシンを修理し、1975年に旅立つ。しかし、到着と同時に記憶を失い、IBN5100を手に入れることはできなかった。天王寺が持ってきた手紙でそのことを知った岡部は、Dメールを使って鈴羽を引き止めた過去を修正し、鈴羽との思い出ごと彼女の失敗を打ち消した。



世界線変動率が変わるため、鈴羽はダルが父親だと知らないまま旅立ったことになる。

EX Tips About Suzuha

鈴羽はSERNに支配された未来において、岡部やバレル・タイターが立ち上げたレジスタンスに所属し、文字通り"戦争"を経験してきた。そのため格闘技が得意なだけではなく、銃を撃つこともできるし、人を殺したこともある。

□Voice Actor's Message

田村ゆかりさん



PROFILE▶▶▶ 「魔法少女リリカルなのは」高町なのは役で注目を集め、その後も「ひぐらしのなく頃に」(古手梨花役)、『刀語』(とがめ役)などの人気作でヒロイン級のキャラクターを演じてきた人気声優。歌手としても20枚以上のシングル、8枚のオリジナルアルバムをリリースしている。

■田村さんが考える鈴羽の魅力について、教えてください。

真面目でまっすぐなところ。でも、時々、お茶目で子供っぽいところ。

■『STEINS;GATE』において、鈴羽もしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマＣＤ含む）

ダルさんが大好きなので、ドラマCDで実際に掛け合って収録出来た時が嬉しかったです。

そして、すごく衝撃的でした(笑)。関さんすごい！

■鈴羽といえば、「失敗した～～」の言葉が連綿と綴られている手紙が印象に残ります。あの手紙を読むボイスを収録したときの、第一印象やそれにまつわるエピソードをお教えください。



エピソードは特にありません。

気持ちの赴くままに一気に演じさせていただきました。

■ドラマCDに出演されての感想は?(鈴羽が倫太郎と対峙し、タイムマシンの使用をめぐって戦闘したのはドラマCDβ)

とにかく大好きで、気になる作品だったので、ドラマCDに出演出来て嬉しいです。第一巻目で大人鈴羽(橋田教授)としての登場だったのには、びっくりしましたけど(笑)。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？ また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

自分の未来は、知りたいけど知りたくないので難しいですね。過去に戻っても、結局、同じ道を歩みそうな気がします。なので、自分が関係してない時代に行ってみたいです。

恐竜の時代に行って、本物の恐竜が見たいです。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

上京したことかな？

■戦闘訓練を受けており、街で食材を探したり、タフでサバイバル能力が高い鈴羽ですが、彼女から習いたい技術は何ですか？

技術ではないけど、前向きさを見習いたい。

■『STEINS;GATE』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

いつも『STEINS;GATE』を応援してくれてありがとうございます。この作品は、収録の時から続きが気になって気になって、私自身夢中だった作品です。これからも、応援してくださいね！

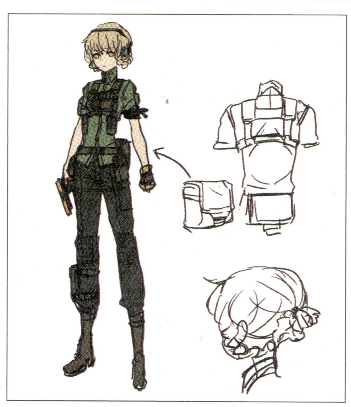
■娘である鈴羽の立場から、父であるダル(橋田至)に一言お願いします。

えっっっ。なんだかんだで大好きです。

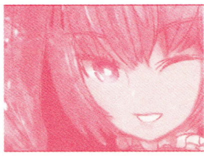
最終章のChapter11は、第10章「因果律のメルト」が終わりスタッフロールが流れている最中に、鈴羽から電話がかかってくるところから始まる。ラジ館の屋上に向かうと、待っているのは以前までと違う、戦闘服を着た鈴羽。彼女はβ世界線の未来、第三次世界大戦で荒廃した未来からやってきた。鈴羽の目的は未来の岡部とダルが立てた計画に従い、岡部に紅莉栖を救わせること。それにより未知の世界線『シュタインズゲート』に到達することだ。もう一人の鈴羽と比べても厳しい雰囲気を身にまとっているが、未来の岡部やダルを知っているせいか、初対面の割にどことない気安さも感じさせる。







EX Tips About Suzuha 未来人として、少し離れた位置からラボを見る鈴羽の視点は、ある意味プレイヤーの視点にも近い。彼女が感じる、岡部たちが生き生きしていて楽しそう、仲間になれて嬉しい、というのは多くのプレイヤーの感想と重なるのではないだろうか。



Faris Nyan-Nyan

フェイリス・ニャンニャン

（CV：桃井はるこ）

秋葉原の守護女神にして無敵の雷ネットチャンピオン





表情は非常に豊かでくるくると入れ変わる。笑顔も多いが、落ち込んで泣きそうになっている表情にもバリエーションがある。私服でも髪型は変わらない。

高校2年生にしてメイド喫茶メイクイーン＋ニャン^{2}のナンバーワンメイド。秋葉原の大地主の家系であり、その発言力を使って、秋葉原にオタクショップやメイド喫茶を誘致した。Dメールによって幼い頃に亡くした父の死を打ち消した後は、重責から解放され雷ネットABの大会に出ている。岡部を上回る妄想力を持ち、岡部の発言に上乗せして設定を付加していく。また他人の心理を読み取る能力を持っており、雷ネットABに活かしている。岡部もそうだが妄想力の高い人間が特殊能力を持つのは、科学ADVシリーズのお約束なのだろうか？

□ Profile

◆生年月日等：1993年4月3日、おひつじ座、17歳
◆身長・体重・血液型：143cm、43kg、AB型
◆スリーサイズ：B80、W54、H77
◆身分・職業：私立金糸雀学園2年生、
メイド喫茶メイクイーン＋ニャン^{2}のアルバイト
◆趣味：雷ネット・アクセスバトラーズ（カードゲーム）、コスプレ、紅茶
◆好きなもの：注目を集めること ◆苦手なもの：偏見、自分への敵意、ネズミ
◆通称：フェイリス・ニャンニャン（本名：秋葉留未穂 あきは るみほ）



◀バイト中のメイド服と私服。私服でもネコミミは着けているため、右の立ち絵は珍しい。

EX Tips About Faris

フェイリスとして話す時は、語尾に「ニャン」をつける。ネコミミを外したときは秋葉留未穂としてまともに喋るが、家でもネコミミを外さず、家族の前でもフェイリスとして過ごしているため、劇中では素の女の子として喋るシーンは少ない。

□ Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏

彼女がらみで秋葉原を変容させるアイデアは、僕の発案です。ちなみに彼女がチャンピオンであるゲーム『雷ネットアクセスバトラーズ』も僕の考案で、架空のアニメ作品「雷ネット翔」も企画までそっくり作ってあります。

○林直孝氏

秋葉原を象徴するキャラとして、駅前の近代的な高層マンションに住んでいるっていう設定は僕がつけたものです。

○松原達也氏

声優さんは、すぐに桃井はるこさんで行くことに決定しました。本当に、イメージにぴったりだったので。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏

設定的にはあれだけいろいろ長所・魅力がそろっていて、なおかつお金持ちなんて、少々羨ましいですよね(笑)。

○下倉バイオ氏

最初のコンセプトがかっちりしていたせいか、最初から最後までイメージが変わってないヒロインですね。確か、オカリンが厨二病的言動をした時、どういうリアクションをするかで、ヒロインを差別化しようっていう話をしてました。彼女はそうやって、厨二病をより強力な厨二病をもって制する、「厨二病返し」的な設定をつけていきましたね。

huke氏

分かりやすい秋葉原を体現したキャラクターになります、ピンク髪にネコミミメイドです。設定で語尾にニャンが付いてるって書いてるの見て頭抱えましたが、桃井さんの声で聞いてると可愛かったです。

　この娘はまゆりの対のキャラだと思ってデザインしましたね、ライバル的というか…、あと僕はフェイリス大好きですよ!!!

Faris's Character Song



「STEINS;GATE」オーディオシリーズ ラボメンナンバー 007 フェイリス・ニャンニャン(CV:桃井はるこ) 収録キャラクターソング:『Nyan☆Nyan☆Galaxy!』 レーベル:5pb. 価格:1680円(税込) 発売日:2010年11月24日

In Other Contents

「世界がヤバい!!」オムライスが実際に試食できた?

2010年2～5月、志倉氏がコンセプトを担当したテーマカフェ「アフィリア魔法学院」とのコラボ企画『STEINS;GATE』エンカウントにて、劇中でフェイリスが作った「世界がヤバイ」オムライスが供されている。



□ Faris's Storyline

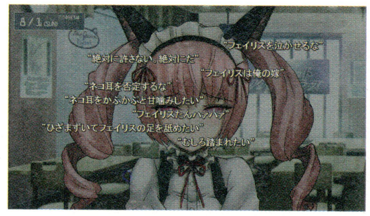
Prologue 始まりと終わりのプロローグ	Chapter 1 時間跳躍のパラノイア	Chapter 2 空理彷徨のランデブー	Chapter 3 蝶翼のダイバージェンス

フェイリスは普段、メイド喫茶メイクイーン＋ニャン²でアルバイトをしており、大体店にいる。初登場時も店を訪れた岡部をまゆり(店ではマユシィ・ニャンニャン)と一緒に出迎えた。岡部の厨二病的発言にさらに設定を付加して返したり、岡部の注文したオムライスに「世界がヤバい!!」とケチャップで書いたりと、インパクトたっぷりの登場シーンである。



◀フェイリスのオムライスを見て、興奮するダル。岡部との厨二病的な会話を楽しむフェイリスだが、他の客に対しても同じような調子なのだろうか。

メイクイーン＋ニャン²で雷ネットABの大会(フェイリス杯)を開催する。IBN5100を探していた岡部は、まゆりからフェイリスがIBN5100について知っているという情報を得るが、フェイリスは岡部が大会に参加しないと情報を話さないという。雷ネットABを知らない岡部はダルに共同戦線を張ろうと持ちかけるも拒否され、ものの5分でフェイリスに負けてしまった。



◀大会後フェイリスから強引に情報を聞き出そうとした岡部は、フェイリス信者に囲まれてしまう。ダルが27人いると思えば、その恐ろしさが分かるだろう。

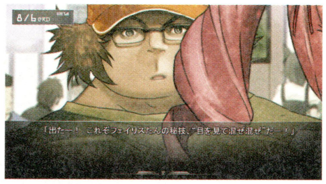
EX Tips About Faris

フェイリスは目を見るだけで相手が何を考えているのか、何となく読めるという能力を持つ。本人はこの力を"チェシャ猫の微笑(チェシャー・ブレイク)"と呼んでいるが、超能力なのか、勘の良さなのかは本人にもよく分かっていない。

□Keyword & Playback

【お帰りニャさいませ。ご主人様♪】 第1章

メイド喫茶で働いているフェイリスは、店内だけでなく24時間ネコミミメイドとして生きている。その徹底ぶりは凄まじく、ネコミミも直接頭から生えていると言ってゆずらない。またメイドとして、ご主人様のためにオリジナルのサービスを提供してくれるため、人気は常に1位である。



▶目を見たままミルクとシロップを入れたコーヒーを混ぜる、器用なフェイリス。

【この店で『雷ネット』の大会をやるのニャ!】 第1章

フェイリスが言っているのは、人気アニメ「雷ネット翔」をもとにしたゲーム「雷ネット・アクセスバトラーズ(AB)」のこと。相手の心理を読めるフェイリスはこのゲームが得意だが、忙しくて大会には出場できない。その代わり、店の常連を集めて、将棋や囲碁のような多面指しに挑戦した。



▶父親が生きている場合、全国大会に出場し、決勝まで勝ち進む腕前を見せる。

【この辺の土地は元々、家のものだったのニャ】 第4章

秋葉原の大地主である彼女は、父親の代わりに街の行く末を決めるような会議に出席し、秋葉原の萌え化を推進した。父親が生きている場合それが打ち消され、秋葉原は電気街に戻ってしまう。個人への影響が街の有り様にまで反映される、彼女はまさに趣都・秋葉原の女神なのである。



▶父親が生きている場合、メイクイーン+ニャン²も反対されて実現しない。

【……10年前に死んだパパを、生き返らせることニャ】 第7章

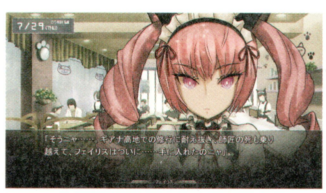
フェイリスは父と喧嘩したまま仲直りする機会がなかったことを後悔している。そのためDメールで過去を改変し、父親を生き返らせた。生き返った後は関係良好で、父親を一番大事にしている様子がうかがえる。父の方も娘に寛容で、娘がフェイリスとして振る舞うことを認めているようだ。



▶Dメールにより娘が誘拐されたと騙され、飛行機事故を回避できた。

【さすが鳳凰院の血ニャ……。不死鳥の名を抱くのは伊達じゃないニャ】 第11章

岡部の妄想にさらに設定を付加して返す、岡部いわく「ダビング10」の能力を使うフェイリス。対岡部限定使用の「特殊能力」だが、負けず嫌いの性格から、岡部が切り上げるまでフェイリスは絶対にやめようとしない。結果、10分以上も妄想ストーリーが展開することも。



▶岡部の方はフェイリスに苦手意識があり、さっさと会話を打ち切ろうとする。

Pick up mail

決戦は目前ニャ

凶真はなかなかやるニャ。まさか"気付く"なんてニャ。そしてそれならもう分かってるはずニャン。赤き南十字星が、すでに孵化の段階へ進んでいることを。だからこそフェイリスも"聖域"へ……ううん、なんでもないニャ。

フェイリスのメールは、普段の会話から妄想成分だけ抽出したような、濃い内容である。会話では押されっぱなしの岡部だが、次々に設定を突きつけられずに済むメールでは、わりにノリノリで返事を返すようだ。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス | Chapter 5 時空境界のドグマ | Chapter 6 形而上のネクローシス | Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

IBN5100捜索を続ける岡部から電話を受け、家に招待する。そこでフェイリスはIBN5100捜索を手伝うという条件でDメールを送らせてほしいという契約を行ない、父親の死を打ち消すDメールを送信する。これにより過去が改変され、秋葉原からオタク要素が消えてしまった。このDメールの内容は岡部に秘密で送られたため、岡部は後から打ち消すのに苦労する。



◀フェイリスはあまり自分のことを喋らない。そのため、彼女の家が高級マンションの最上階だと知って、一緒についてきたまゆりとダルも驚いたようだ。

岡部に電話でIBN5100捜索の進展がないことを報告する

雷ネットAB全国大会の決勝で、ヴァイラルアタッカーズという相手チームの卑怯な妨害戦術にあい負けてしまう。絶対勝つという父親との約束を守れなかったフェイリスは、タイムリープした岡部に耳栓とサングラスを届けてもらい、妨害を防ぐことに。岡部と一悶着あったものの、忠告を信じたフェイリスはヴァイラルアタッカーズを下し、見事チャンピオンになった。



◀ヴァイラルアタッカーズのリーダーである4℃(シド)。第7章のみの登場だが、その奇態なセリフで異様な存在感を放つ、隠れた人気キャラだ。

EX Tips About Faris

雷ネットABの公式ルールは、お互いに平等なリソースを使って遊ぶ。運の要素がほとんど影響しないためフェイリスの「チェシャ猫の微笑」とは相性が良く、父親が死んでいて公式大会に参加していない時でも、非公式試合では400戦無敗を誇る。

□Voice Actor's Message

桃井はるこさん



PROFILE▶▶▶ネット上での活動や秋葉原路上ライブで名を高めたシンガーソングライター兼声優。現代的なアキバ系サブカルチャーをバックボーンに持つ人物として、フェイリスは実にハマリ役。アイドルグループ「アフィリア・サーガ・イースト」を志倉氏と共同プロデュースしている。

■桃井さんが考える、フェイリスの魅力について教えてください。

すべてが素敵で、わたしにとって理想で憧れの女の子です。だって、可愛くて、No.1メイドで、ゲームのチャンピオン、秋葉原の大地主でアキバ在住ですよ。

そして、ヲタ的厨二会話ができて、だけど本質を突いてたり、でも、弱いところもあったり、だからがんばったり…。最高すぎます。

■『STEINS;GATE』において、フェイリスもしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマCD含む）

やっぱりフェイリスメインのお話で、パパに関しての場面は、思わず泣いてしまいましたね。収録が終わって外に出ると、スタッフの方もみなさん涙を流されていました。でも、岡部さんとラブラブになれるのは、嬉しかったです。それから、ドラマCDアルファでの紅莉栖との駅のシーンのセリフは、自分自身も励まされるような言葉でしたし、演じていて気持ちを乗せることができたと思います。グッときたとか、ご感想をいただけて嬉しかったです。

■ドラマCDに出演されてのご感想は？（フェイリスが紅莉栖と対話し、重要な役回りを演じたのはドラマCDα）

本当にフェイリスが大好きなので、また演じることができて、『STEINS;GATE』の世界に浸ることができて嬉しかったです。応援してくださっているファンの皆さんに感謝です！　ドラマCDは音だけなので、自分の間合いで演じられますし、他の出演者の方のアドリブで笑いそうになったり、本当に収録が楽しいです。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

15年前の秋葉原に行って、無くなってしまった喫茶店や公園に行ったり、「ああ、こんなのあったあったー」なんて思いながら街を徘徊したいです。過去の自分に会ってしまうかもしれませんね。それから、100年後の秋葉原にも行ってみたいですねー。どんなものが流行しているのでしょうか？　さわれるホログラフィアイドルとか、脳内に直接転送するソフトウェアとかですかね。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

UNDER17を解散したこと、ですね！　その頃はユニットを応援してくださる方の気持ちを思うと、とても悩みました。ソロ名義でのオリジナル曲もあまりなかったですが、その後沢山いろんな曲を作ることができましたし、あの頃のことを今では懐かしく語ることができます。決断は正解だったと思っています。

■『STEINS;GATE』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

わたしたちが今生きているって、どういうことなのだろうか。そして、過去、未来、現実って何なんだろうかということを考えるきっかけが、前向きなメッセージとなって伝わってくる作品だと思います。共感するセリフを素直に発言できる、出演者としても楽しい作品です。どのキャラクターにも感情移入できる不思議さもあります。これからも、この素敵な『STEINS;GATE』の世界に、一緒に浸っていきましょう！

■桃井さんがフェイリスのような資産家だったら、何をしたいですか？

フェイリスと同じようなことをしていると思います。だからフェイリスはわたしにとって理想の女の子なんです！　あ、でも…さらに妄想をすすめるなら。秋葉原の駅からちょっとだけ離れたところに（隣接してないところがポイント）、沢山スクリーンがある3D対応映画館と1500人規模のライブハウスと、2万人規模のホールと、その前にたまり場にできるカフェや緑あふれる公園（Wi-Fiが飛んでる）があって…というような場所を作りたい！

■劇中で人の心理を読むことに長けた能力を持つ、という設定のフェイリスですが、読心術が使えたら、何に活用しますか？

わたしはいつも空気が読めているか心配なときがあるので（というか、人と別れた後に「あんなこと言って変だったかな」などと心配になる）、その相手が求めているような優しさをもって人と接したいですね。



試合に勝ったのはよかったが、敗れたヴァイラルアタッカーズは仲間を連れて逆恨みの報復を始めた。フェイリスは岡部と一緒に逃げ回るが、捕まって岡部が暴行を受ける。そこに仕事を切り上げてきたフェイリスの父が車で突っ込み、二人を助け出した。その後、フェイリスは世界線変動率が変化する前の記憶を思い出し、Dメールで父がいない世界に戻すことに同意する。



◀世界線変動率が変化する前の記憶を思い出すフェイリス。鈴羽が語る「記憶は世界線間の情報伝達手段かもしれない」という説は物語の重要な要素となる。

ラボで岡部に抱きしめられる

るかを恋人にした岡部が、メイクイーン＋ニャン²で紅莉栖とデートの打ち合わせをしているところに加わる。フェイリスは「デート相手は、マユシィかニャ？」と聞いて否定されると、次は紅莉栖を見つめて「この子なのニャン？」と聞く。一見何でもないシーンだが、フェイリスの目を見ると相手の心理が読めるという能力を加味すると、意味深なシーンにも思える。



◀フェイリスは紅莉栖のどんな心を読み取ったのだろうか。ドキッとした表情を見せる紅莉栖に対し、岡部はつれなく「いや、こいつは助手だ」と言い切る。

EX Tips About Faris　フェイリスは『雷ネット翔』の主題歌を担当するPHANTASMが大好き。ボーカルのFESが最近ステージで笑顔を見せるようになった、という変化もメールで教えてくれる。これは『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』のあやせルートの物語と関連した内容だ。

Urushibara Luka

漆原るか

（CV：小林ゆう）

運命に翻弄される鳳凰院凶真の可憐なる弟子





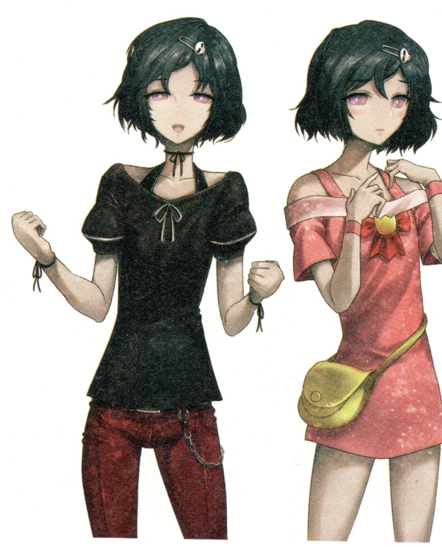


表情の変化は控えめ。岡部と会話をしている時は、よく恥ずかしそうな顔をする。精悍な表情をする時は少し男の子っぽく見える。笑顔の柔らかさが特徴的。

柳林神社の、女の子にしか見えない息子。父の趣味で巫女服を着ている。だが男だ……ったのだが、物語中盤でDメールにより女の子になってしまうという、数奇な運命を辿る。悪質なカメラ小僧から助けてくれた岡部に好意を抱くようになり、その好意は彼が男でも女でも変わらないものだったため、ややこしい事態になってしまう。本人はいたって真面目なのだが、反応が素直すぎるところがあり、妄想全開の岡部やちょっとズレたまゆりの相手をしていると、自然にコメディチックな掛け合いになってしまう。

□Profile

◆生年月日等：1993年8月30日、おとめ座、16歳
◆身長・体重・血液型：161cm、44kg、A型
◆スリーサイズ：B73、W60、H77
◆身分・職業：私立花浅葱大学付属学園2年生
◆趣味：料理
◆好きなもの：掃除、洗濯、料理
◆苦手なもの：注目を集めること
◆通称：ルカ子



◀左が私服で、右が「雷ネット翔」のキラリちゃんコスプレをさせられた姿。

EX Tips About Luka

実直な性格で、他人の話を素直に聞いてしまうるか。岡部の語る妄想に嫌々付き合っている訳ではなく、本当に信じて対応している。ただし自分の口から厨二病的発言をするのは恥ずかしいようで、大体話している最中に声が小さくなってしまう。

□ Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏

るかは男の娘(こ)キャラがいたら面白いだろうなと思って、最初から僕が設定しました。実はドラマ「ラスト・フレンズ」の登場人物が名前のモデルなんです。ユニセックスな印象がぴったりでした。

○林直孝氏

るかを女性にする展開が、なぜか身内から「女になっちゃったら興味を失いました」などと反発されました(笑)。でも、そうしないとオチがつかなかったですから……シリアスな意味では、るかが岡部と罪をともに背負う、というテーマを与えてあります。

○松原達也氏

一部のユーザーから反発もあるんじゃないか、と思っていたんですが、思ったほどでもなかったのが意外でした。男性と女性、両方にともにファンが生まれたのは、るかの特性ゆえかもしれません(笑)。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏

食べるのが肉か野菜かで男の子、女の子を産み分けられるっていうのは志倉さんの持っていた都市伝説ネタの一つで「くだらなくて面白いなあ」って思いました。ちょっとしたことが後に大きな影響を与えるっていう、タイムマシンもののフォーマットにも合ってますよね。

○下倉バイオ氏

るかもそうですが、志倉さんの初期設定では、あらゆる要素が全方位的にキャラクターメイキングに詰め込まれていて、印象的だった記憶があります。

huke氏

男の娘ですね！　巫女服着てるのは決まってたので、その制限の中で何を足すかというデザインになりました。

遊ぶ要素があまりなくて、髑髏のヘアピンとチョーカーだけなんですがお気に入りです。

Ruka's Character Song

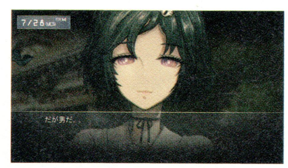


「STEINS;GATE」オーディオシリーズ ラボメンナンバー006　漆原るか(CV:小林ゆう)　収録キャラクターソング:「儚い記憶のかけら」　レーベル:5pb.
価格:1680円(税込)　発売日:2010年10月2日

In Other Contents

ほかのヒロインをおびやかす大人気の「男の娘」

女性にしか見えない男の子、"男の娘"はここ数年で、アニメや漫画のキャラクターとして定番化した属性だ。るかも「だが男だ」という名言とともに、男女を問わず支持を集める、異色のヒロイン(?)となっている。



□ Luka's Storyline

Prologue	Chapter 1	Chapter 2	Chapter 3
始まりと終わりのプロローグ	時間跳躍のパラノイア	空理彷徨のランデブー	蝶翼のダイバージェンス

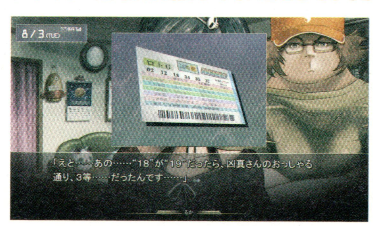
紅莉栖を幽霊だと思った岡部にお祓いを頼まれる

神社で掃き掃除をしているところに、フェイリスの情報に従った岡部がIBN5100を探しに来る。この時、岡部が紅莉栖からの電話をとっていれば先に紅莉栖が神社に来ており岡部とIBN5100を運ぶ。電話をとっていなければ、るかが岡部とIBN5100を運ぶことになる。岡部は紅莉栖の時と違いるかのことを配慮しつつ動くが、るかは境内を出る前から腕が吊りそうになってしまう。



◀紅莉栖がいる場合「あなたのお父さん、素敵な人ね」という紅莉栖の台詞を勘違いしたるかは、紅莉栖に父親を諦めてもらおうと頑張って説得する。

ラボに4等が当たったロト6の券を持っていく。岡部から当たるかもしれないから買ってみろ、と言われた番号はDメールで送られた3等の当たり番号だったのだが、るかが番号を間違って買ったため外れてしまった。律儀なるかは謝りに来たのだが、Dメールによって世界線変動率が変化し、周囲の人間と記憶が合わなくなった岡部は動揺してそれどころではなかった。



▲18と19を間違ったロト6の券。結果4等になり5000円にしかならなかった。後になって岡部は世界線収束によりラボに大金は入らないのでは、と推測する。

EX Tips About Luka

るかは初期から志倉氏によって設定されていたキャラクター。アイデアマンとして多彩な方面にアンテナを張っている志倉氏は、以前から「男の娘(こ)」という流行のキャラクター造形に興味を持っていたようだ。

□Keyword & Playback

【コスプレするなんて、ボク、恥ずかしいよ……】 第1章

顔を合わせるたびにまゆりからコスプレに誘われるるか。そのたびにるかは恥ずかしがって断る。ただ『シュタインズゲート』に到達後のエピローグでは、コスプレ業界の有名人になっており、まゆりの勘が正しかったことが証明される。るかのなかでも何か、変化があったのだろうか。



▶まゆりはるかの男の娘としての個性を活かし、女装コスをさせようとする。

【ボクは……ボクは……っ男です……!】 第8章

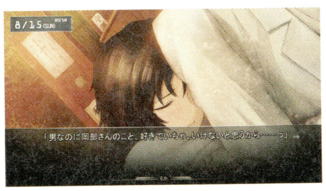
悪質なカメラ小僧に絡まれた時、勇気を出して言った台詞。この言葉の通り、るかはれっきとした男である。ダルに言わせれば「そこがいい」のだろうが、ローアングラーはるかを罵る。るか自身も馬鹿にされるのが一般的な反応だと考えており、いっそ女の子になりたいと願っている。



▶るかは岡部に助けてもらうが、それ以来オタクがトラウマになってしまう。

【男に戻ったら……岡部さんへのこの気持ち、封印しなくちゃいけないから……っ】 第8章

男の子だった世界線変動率の時から、岡部が好きだったと告白したるか。「同性愛を否定する気はない。でも残念ながら、俺は異性愛者だ」と、この件に関して岡部のスタンスは定まっており、希望はない。るかはせめて、岡部の恋人だった女の子としての自分を憶えておいてほしいと願う。



▶女の子になりたいと願ったのは、岡部への好意も関係しているかもしれない。

【そんなことはどうでもいい、ですよ】 第8章

るかをカメラ小僧から助けた際に岡部が言った言葉。「お前が男だろうが女だろうが関係ない」というニュアンスであり、るかはこの言葉にいたく感銘を受けた。性別が男だろうが女だろうが、るかはるかのまま、というるかの物語に内包されたテーマを象徴する台詞と言える。



▶ある意味で諦めの言葉であり、その諦めを飲み込む前向きな言葉でもある。

【すみません、五月雨は、部屋に置きっぱなしで……】 第8章

カメラ小僧からるかを助けた岡部は、るかの気弱な態度を見て妖刀・五月雨(980円の模造刀)を買い与えた。それどころか清心斬魔流剣法の修行と称してるかに素振りをさせたりと好き放題である。るかは岡部の妄想を信じているが、やはり模造刀を差して歩くのは抵抗があるようだ。



▶微妙な差異だが、巫女服の立ち絵には五月雨を差しているバージョンがある。

Pick up mail

泣かせてください

凶真さんは、大事な人を守れなかったことが、あるんですね。すみません、なにも知らないですけど、ボク、そんな凶真さんの辛さを想像したら、泣いてしまいました。。。P.S.泣いていたので、素振りができませんでした。。。

これはある意味、岡部の辿る物語を暗示する内容。また、るかのメールは生活や家族についての報告が多いが、言葉づかいは丁寧で真面目である。最後に報告してくる素振りの回数は、るかの心情で増減する。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス ｜ Chapter 5 時空境界のドグマ ｜ Chapter 6 形而上のネクローシス ｜ Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

まゆりに招かれてラボを訪ねる。るかはまゆりが勝手に作り続けているコスプレ衣装の衣装合わせに来たのだが、岡部に誘われてラボメンに入ることに。その後、まゆりに強引に衣装を着させられたるかは、女の子になりたいという願望を告白する。ラボメンたちは野菜をたくさん食べると女の子が生まれやすいという俗説とDメールを使い、るかを女の子に変えてしまう。



◀ダルは当然のこと、紅莉栖もコスプレに興味を示す。意外にるかと紅莉栖は顔を合わせる機会が多く、それぞれのシーンで面白い会話をしている。

再びまゆりに誘われてラボに遊びに行く。るかがまゆりと一緒にコスプレ写真集を見ていると、起き出してきた岡部から「ルカ子は正真正銘の、男だ!」と言われてしまう。この時のるかはDメールで女の子になった後であり、それを知らない岡部だけ浮いてしまっていた。るかが女の子だということに納得がいかない岡部は、思わずるかの股間をまさぐってしまう。



◀問題のシーン。この後、紅莉栖の分厚い洋書を脳天に食らった岡部は、正座して説教を受ける。だが大きなショックを受けたるかは泣き続けるのだった。

EX Tips About Luka　るかの性別をめぐるアイデンティティーの流動性は、量子論の揺らぎを扱う『SG』の物語と相性がよい。量子論の「揺らぎ」の不思議さを、個人の性別と心情の揺らぎに捉えなおし、分かりやすいイメージで伝えているとも考えられる。

□Voice Actor's Message

小林ゆう さん

■「男の娘」として人気の「るか」。小林さんが考えるこのキャラの魅力について、教えてください。

すべて、存在そのものがとても素敵だと思います。大変魅力的な方なので、魅力という点では本当にたくさんあると思います。

性別は男の子でありますが、誰よりも女の子らしいお姿と内面をお持ちでいらっしゃる、そのギャップも大きいと思います。一般的に言われている男性的というイメージがあるとしたら、るかさんは正反対に見えますし、一般的にイメージされる女性的というものがあるとしたら、るかさんはほとんどパーフェクトなのではないかと思ってしまう程です。イメージとは一体なんなのでしょう、と疑問さえ生まれてきてしまう、というより疑問さえ抱かせないくらいの圧倒的なパワーをお持ちだと感じます。心の中で抱えているものがあって苦悩したり、そういう様々なことが、るかさんの優しさや強さに出ているのかなとも思います。はかなくて可憐で恥ずかしがりやさんで、るかさんを見ていると胸がキュンとしてしまいます。

■『STEINS;GATE』において「るか」もしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマCD含む）

ドラマCDの中で演じさせていただいた、まゆりさんとのシーンです。二人で相合い傘をしてお話をするのですが、その時に交わしたまゆりさんとの会話がすごく印象に残っています。



■るかは世界線をめぐって、男の子である世界と女の子である世界の2つが登場します。2つのシチュエーションで演技の上で、差をつけられましたか？ また苦労点などはありましたか？

最初に演じさせていただいたのが男の子である時でしたので、その時はその感覚が基準になっていたからか、るかさんが抱える色々なことを一緒に考えながらもるかさんの一部として捉え共に歩ませていただいていました。それが女の子としてのるかさんを演じさせていただいた時に感覚の変化を感じました。女の子であることの喜びや嬉しい戸惑いのドキドキ、そういう女の子であることを自由に伸び伸びと感じていいんだなという、るかさんの感情が物凄く伝わってきました。その後に男の子の時に抱えている部分を、より意識するようになりまして、女の子としてのるかさんを知ったから、普段男の子として生きている時の様々な状態が浮き彫りになったように思います。るかさんだから感じることのできる色々な感情を演じさせていただけることに感謝しています。

■身近に好きな異性がいたとしたら、自分から告白されるほうですか？　それとも気持ちが伝わるのを待たれますか？

あまりよく分からないのですが、自分から何かをするというのは恥ずかしくてできないと思います。告白なんてとてもとてもできないと思います。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

過去にいって、元気だった頃の祖母に会いたいです。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

一番というとちょっと難しいのですが、大小に関わらず様々な瞬間に全力で考えて決断をしてきたと思いたいです。



PROFILE▶▶▶『今日の5の2』佐藤リョータ役のような元気な少年から、『さよなら絶望先生』木村カエレ役のような大人びた少女まで、両性を演じられる声優。『まりあ†ほりっく』では祇堂鞠也役で、本作のるかにも通じる男の娘を演じている。声優・音楽活動の他に写真集も発売中。

■『STEINS;GATE』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

『STEINS;GATE』さんは、色々な角度から楽しんでいただける、プレイヤーの皆様のお心を掴んで離さない作品だと思います。ストーリーの世界観はもちろん、個性豊かなキャラクターさんたち、そのキャラクターさんたちのやりとりが絶妙で、テンポが素晴らしく、笑っていただいて、泣いていただいて、これでもかというくらい色々な気持ちになっていただけると思うんです。楽しくて面白いシーンと、シリアスで胸が苦しくなるようなシーンが混在するところも素晴らしい魅力だと感じております。プレイヤーの皆様にぜひこの世界を旅していただけたら嬉しいです! よろしくお願い致します。

■劇中、まゆりにコスプレさせられることが多いるかですが『STEINS;GATE』のキャラの中で、小林さんがるか以外でコスプレしてみたいキャラは誰ですか？

凶真さんです！

Chapter 8	Chapter 9	Chapter 10	Chapter 11
自己相似のアンドロギュノス	無限連鎖のアポトーシス	因果律のメルト	境界面上のシュタインズゲート

岡部からまゆりを助けるため、るかが男に戻らなくてはならないという話を聞き、まゆりに危機が迫るまでという約束で岡部と恋人になる。最初はぎこちなかったが、最後の日、鳳凰院凶真として振舞う岡部といつもの修行を行なうことで、ふっきれた表情を見せる。るかは男としての記憶があるらしく、岡部に母のポケベル番号を伝え、Dメールによって男に戻るのだった。



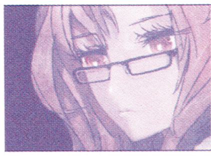
▶デートマニュアルに従うことをやめ、自分らしく鳳凰院凶真として付き合うことを決める岡部。るかのエピソードには『自己』というテーマが絡みつく。



▲るかを男に戻すDメールを送らないと、るかルートに入る。るかルートではまゆりの死が回避できないため、せめてまゆりの願いを叶えようと、るかはタイムリープしてコスプレに付き合う。その後、岡部とるかは罪を背負ってともに生きていく。

EX Tips About Luka

落ち着いた印象のるかの父だが、家族の前ではかなり変人のようで、突如ゲロカエルんを段ボールで購入したりしている。またメール中の「生まれなかったるかの姉」の話は、もう一人の女の子のるかの暗示か、るかの父が別の世界線の記憶を持つ可能性も？

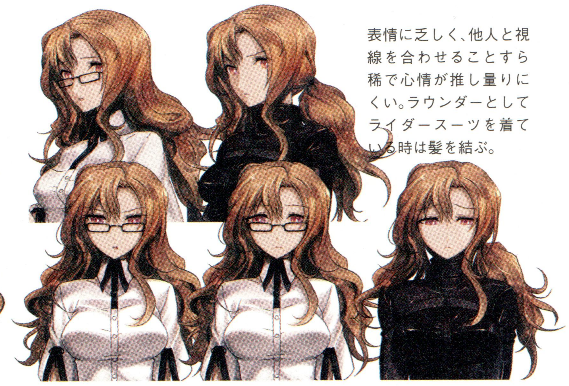


Kiryu Moeka

桐生萌郁 （CV：後藤沙緒里）

病んだ心と携帯に依存するSERNエージェント



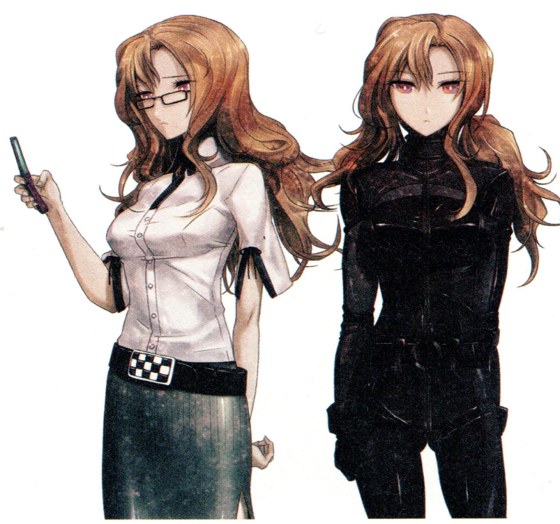


表情に乏しく、他人と視線を合わせることすら稀で心情が推し量りにくい。ラウンダーとしてライダースーツを着ている時は髪を結ぶ。

SERNの下部組織ラウンダーのメンバー。4年前、自殺に失敗したところをメールによるラウンダーの募集に引っ掛かり、以降FB（天王寺）の指示で任務をこなしてきた。秋葉原にIBN5100があるという噂を確認するための調査中に岡部と出会い、ラボメンになる。立場的には岡部に敵対し、まゆりを殺す敵役。しかしFBに見捨てられたり、彼女自身に明確な敵意がなかったりと、悲劇性をはらむヒロインだ。この暗部こそが彼女の個性であり、物語に他のヒロインとは別方向の厚みをもたらしている。

□ Profile

◆生年月日等：1990年6月6日、ふたご座、20歳
◆身長・体重・血液型：167cm、54kg、B型
◆スリーサイズ：B88、W59、H88
◆身分・職業：アーク・リライトのアルバイト（自称）、ラウンダー
◆趣味：ケータイいじり
◆好きなもの：ケータイメール、ケバブ
◆苦手なもの：人と直接話すこと
◆通称：閃光の指圧師（シャイニングフィンガー）



◀左は情報収集を行なう際の私服、右はラボを襲撃する際に着るライダースーツ。

EX Tips About Moeka

四六時中携帯電話でメールを読んだり、打ったりしている。そのため携帯電話で文字を入力する速度が異常に早い。指が残像を残して動き回るのを目にした岡部は、その能力を勝手に閃光の指圧師（シャイニングフィンガー）と命名した。

□Creater's Commentary

5pb.

○志倉千代丸氏

萌郁はSERNの研究者っていう設定が最初にありましたね。ピシッとした服装なんかに、名残りが残ってるんじゃないかな。

○林直孝氏

携帯依存症という設定にしたせいか、最初、僕には声のイメージがなかなか浮かんでこなかったのを覚えてますね。

○松原達也氏

彼女については、『SG』のヒロインたちのうち、誰にもあてはまっていない「お姉さんキャラ」属性が割り振られているんです。岡部に次いで背が高いのもそういう流れです。hukeさんにリテイクをお願いした時は、もう少し不幸そうなキャラで、という形で修正をお願いした記憶があります。

ニトロプラス

○ぺはら工務店氏

僕はキャラ設定を読んだ時、ショートボブでパンツルックみたいな印象を持っていたのですが、ラフを見た時は、すでにあまり仕事ができる女性には見えなくなっていました(笑)。萌郁は設定がだいぶ変化したキャラの一人ですね。

○下倉バイオ氏

なかなかストーリー的に、ヒロインにしてあげるのが難しくて……いろいろとプロットも練ってみたんですが、結局本編では割り切らざるを得なかったです(笑)。

Moeka's Character Song



「STEINS;GATE」オーディオシリーズ
ラボメンナンバー005　桐生萌郁(CV:後藤沙緒里)　収録キャラクターソング:「To Be Loved」
レーベル:5pb.
価格:1680円(税込)　発売日:2010年10月20日

In Other Contents

Ifストーリーのヒロイン「暗黒次元のハイド」

3枚目のドラマCDとなった「暗黒次元のハイド」では、萌郁に焦点が当てられる。なんと、この世界線では岡部はラウンダー側の人間で、萌郁とは仲間同士。衝撃的な物語が展開する。



◀2010年6月発売。内容は萌郁に焦点が当たったものとなっている。大胆なIf展開が話題となった。

□Moeka's Storyline

Prologue 始まりと終わりのプロローグ | *Chapter 1* 時間跳躍のパラノイア | *Chapter 2* 空理彷徨のランデブー | *Chapter 3* 蝶翼のダイバージェンス

ラジ館前で写真を撮っていると、岡部に絡まれる。岡部は自分の顔が写ったので、写真を削除しろと言う。黙って携帯電話をいじっている萌郁と、妄想を交えて話す岡部はまったく噛み合わないが、萌郁がIBN5100を探しているということは岡部に伝わった。それに対し岡部が知り合いなら詳しいかもしれないと言うので、萌郁は岡部とアドレスを交換して去っていく。



◀ここでは萌郁が名乗るまで名前表記が「盗撮女」「堂々と写真を撮る女」「どうやらスパイじゃないらしい女」「変な女」など次々に変わっていく。

IBN5100について岡部にしつこくメールを送る

朝早くからIBN5100を確認しにラボを訪れ、寝ている岡部をメールで起こして入れてもらう。萌郁がIBN5100を携帯電話のカメラで撮っていると、ラボメンたちが集まってきて、萌郁もDメールのことを知ってしまう。そこで岡部は秘密を守らせるために萌郁をラボメンに引き入れ、彼女にも実験に参加してもらうことに。萌郁はそのままロト6を当てる実験に参加する。



◀萌郁がラボを訪れるシーンでは、萌郁からのメールを見る、見ないで細かい分岐が発生する。頑としてメールを見ないと、困った萌郁がボソボソと話しだす。

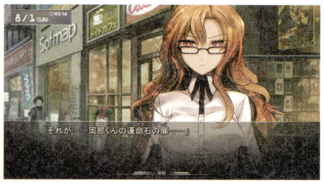
EX Tips About Moeka

萌郁は初期案ではSERNの研究者で、彼女の視点によるインターミッションが予定されていたという。もしかすると『SG』には、海外・SERN本部を舞台にした展開があり得たかもしれない。その場合、雰囲気はだいぶ違ったものになっていただろう。

□Keyword & Playback

【私……変、よね……】第2章

目の前にいる岡部とメールで会話をする萌郁。その方が気楽だと言うが、会話が苦手なことは気に病んでいるようだ。しかし、自分の邪悪なオーラに気圧されていると勘違いした岡部は「普通だ」と言い、さらに心の中の指針「運命石の扉」の話をして、少しだけ萌郁の心を開かせる。



▶運命石の扉、自分だけの心の扉という岡部の話に感じるところがあったようだ。

【あいびーえぬ……あいびーえぬ……あいびーえぬ……】第4章

萌郁はラウンダーの任務でIBN5100を探している。しかし見つからず、次第に追い詰められていく。FBがあると断言しているのに見つけられないのは、自分のせいだと思っているようだ。ちなみにこの世界線では、るかが掃除中に壊したため、秋葉原にIBN5100はない。



▶IBN5100の行方は世界線によって大きく変ってしまう流動的要素だ。

【椎名まゆりは、必要ない】第5章

ラボを襲撃してきた萌郁は、言うことを聞かない岡部たちを脅すためにまゆりを銃で撃ち殺す。これは物語の雰囲気を一変させる重要なシーンだ。この後、萌郁は何度かまゆりを手にかけるが、岡部が動くたびにまゆりの死因は彼女から離れていき、最終的に岡部は萌郁のことを赦す。



▶タイムマシン完成を知った萌郁は、襲撃が近いことを感じ自嘲気味に笑う。

【……なんでもやる。FBの、指示なら】第6章

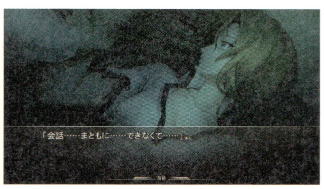
ラウンダーとして非合法な作戦にも携わってきた萌郁。しかし、彼女にとっては任務というより、それがFBの指示だということが重要だ。彼女の優先順位の最上位にはFBの存在があり、それは法よりも重い。場合によっては自分の命よりFBの命令を優先するほどの依存性なのだ。



▶ただ、別に萌郁は狂人ではない。任務と感情の間の葛藤はきちんと描かれる。

【メールまで……できなくなったら……私は……世界から、断絶してしまう……】第9章

携帯電話を取り上げられた萌郁が弱々しく漏らしたセリフ。会話が苦手な彼女の精一杯の説明だが、それだけに切実である。普段からFBとしか関わらない彼女にとって、FBからのメールが届く携帯電話だけが、他人とつながる方法。その道が閉ざされることに常人以上の不安を感じるようだ。



▶萌郁にとって携帯電話は、自分のコミュニケーション能力を補う大事なものだ。

Pick up mail

寝すぎ

メールの返事が来ないよ～？　まだ寝てる？　それってさすがに寝すぎなんじゃない？　若いのに老け込んだような生活してちゃダメだよ。って、私が言えたことじゃないか(笑)　IBN5100についての情報、どしどし募集中～♪　萌郁

萌郁のメールはほとんどがIBN5100に関することだ。その文面は、普段の無表情さからは想像できない親しげなもので、短時間に何通も送られてくる。萌郁のメールすべてに返信しているFBは大した苦労である。

Chapter 4 夢幻のホメオスタシス ｜ Chapter 5 時空境界のドグマ ｜ Chapter 6 形而上のネクローシス ｜ Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス

駅前で岡部に会い、IBN5100が見つからないことを報告

タイムリープマシンが完成したことを知った萌郁は、FBの指示で他のラウンダーたちと一緒にラボを襲撃する。岡部たちの話に耳を貸さず、抵抗する岡部をかばおうとしたまゆりを撃ち殺す萌郁。しかし、そこに飛び込んできた鈴羽が他のラウンダーメンバーをなぎ倒し、萌郁と銃を突きつけ合って動けなくなったところを、岡部にタイムリープされてしまう。



◀いつもと違う鋭い目の萌郁。口調も威圧的で、周囲の男たちへ対等に指示を出す。覚悟を決めて携帯電話を手放すと、何かスイッチが入るのかもしれない。

まゆりの死を回避しようとタイムリープを繰り返す岡部から、ラジ館に呼び出される。そこで萌郁は銃を突きつけられ、岡部からの質問に答える。ラウンダーとは何か、そして「SERNの情報を知った」「タイムマシンを作った」「タイムマシンの存在を公表しようとした」というラボを襲った理由。話し終えた時、ラウンダーの仲間が岡部を後ろから襲い拘束する。

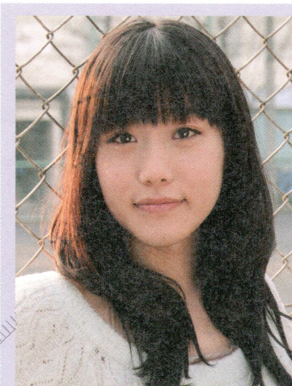


◀岡部の質問に対し萌郁は正直に答えるが、末端構成員のため重要なことは知らされていない。ここでラウンダーの正体と、萌郁の立場がはっきりと分かる。

EX Tips About Moeka　携帯依存症という設定の萌郁。科学ADVシリーズは、科学とともに情報化社会を舞台にした物語でもあり、実体のない「デジタル」という概念への不安や暗部、その不思議さをテーマの底に秘めている。『CHAOS;HEAD』では、情報操作と洗脳↗

□Voice Actor's Message

後藤沙緒里さん



PROFILE▶▶▶ブロッコリーのオーディションに合格し、「ギャラクシーエンジェル」烏丸ちとせ役で注目を集めた若手声優。主な出演作は「さよなら絶望先生」(加賀愛役)や、「百花繚乱 サムライガールズ」(服部半蔵役)など。5pb.がゲーム化を担当した「大正野球娘。」にも出演している。

■後藤さんが考える、萌郁の魅力について教えてください(ドラマＣＤγ以降の展開含む)。

繊細さ潔癖さ、どこか残る幼さ。憂いの表情。

■『STEINS;GATE』において、萌郁もしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマＣＤ含む)

岡部くん、橋田くんの軽妙な掛け合い。アドリブ。ほんとうに素敵でした。

■ドラマCDに出演されてのご感想は？(萌郁が岡部倫太郎とラウンダー同士となり、重要な役回りを演じたのはドラマCDγ)

理性的で、自分の意志をしっかりと持っていて、行動に移せる。ゲーム版よりずっと「大人な女性」の雰囲気を醸し出していて、なんだかどきどきしてしまいました。



■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

未来へ行きたいです。わたしの大切な人たちは幸せでいてくれてるか、見てみたい。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

内緒です。…まだそんな決断せまられたこと、ないかな…？

■『STEINS;GATE』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

深くて緻密なナゾ。濃いキャラクターたち。すべての要素が惹きつけるんだと思います。

■本編では2面性を持つキャラクターで、裏の面が出た時の迫力ある演技が、大きな印象と存在感をプレイヤーに与えました。その時の演技の印象的なエピソードはありますか？

抑えていたフラストレーションが爆発したり、信じていた人から拒絶され絶望して泣いて過ごしたり…計算のない素直さを感じたので、わたしも感じたままにお芝居しました。涙出るし気持ち悪くなるし…自分でも少しびっくりしました。

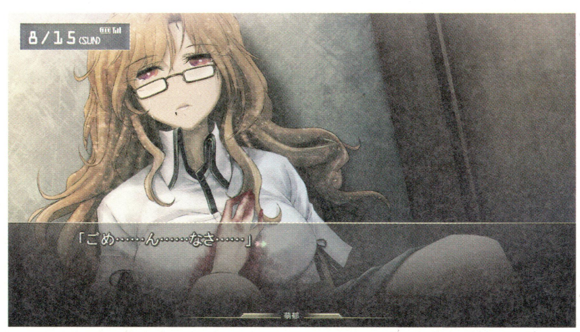
■転じて、ドラマCDγでは女性らしい心の機微や、心理の揺れ動きが描かれました。そのときの演技の印象的なエピソードはありますか？　萌郁にかけてあげたい言葉など、ありましたらお願いします。

「キス、するね？」といってキスするシーン。萌郁のやさしさ、素直さに、きゅんとしました。

萌郁がIBN5100を入手した世界ではFBと連絡がつかなくなり、萌郁は自殺してしまう。岡部は萌郁が自殺する前にタイムリープし、彼女を押さえつけて情報を聞き出すと、FBの捜索を始めた。萌郁は自発的に捜索に参加し、FBの正体が天王寺だと突き止める。結局天王寺は自殺し、萌郁も綯に殺されてしまった。二人の死を見た岡部は、Dメールで過去を改変する。



▶IBN5100を見張ってFBに辿りつこうする岡部のもとへ、差し入れを持って現れる萌郁。それはFBの命令ではなく久しぶりに自分で決めたことだっただろう。



▲萌郁は綯に包丁で刺されて殺される。ここに登場する綯はタイムリープマシンで15年の時をさかのぼって来た存在であり、その記憶は少女のものではない。綯は15年後に岡部を殺害後、萌郁も殺すためだけに時を遡行してくる。鬼気迫るほどの凄まじい執念だ。

で故意に作られた流行の比喩として「ゲロカエルん」が登場。志倉氏自身も「デジタル」という概念とそれがもたらす変化への興味が強く、取材中冗談まじりに「情報と実体の違いは何か？　もしかすると世界や心もただのデータの塊かも」と語る一幕があった。



Tennouji Yugo
天王寺 裕吾

ラボのある大檜山ビルのオーナーにして、1階にあるブラウン管工房の店主。娘の綯にはとことん甘い親バカ、ブラウン管フェチとしてだけでなく、ラウンダーの指揮官FBとしても印象深い。人間関係的には、萌郁の拠りどころとしての役割を完璧にこなしていたことから、任務というだけではなく、そもそもの粘り強い性格がうかがえる。物語内では頑固な父性の象徴、またフランスへの長期滞在経験など意外な過去、「橋田鈴」との関わりなど『SG』の「スタート以前の物語」に大きく関わる人物でもある。

Profile

◆生年月日等:1978年3月12日、うお座、32歳　◆身長・体重・血液型:187cm、86kg、O型
◆身分・職業:ブラウン管工房店主、大檜山ビルのオーナー（正体はラウンダーの管理官「FB」）
◆好きなもの:ブラウン管、一人娘の綯　◆嫌いなもの:携帯電話、液晶テレビ、めざし
◆通称:店長、ミスターブラウン

岡部の身近にいる「唯一の大人」

シナリオ担当の林氏によると、敵役としての説得力や、ハードボイルドな要素を入れたいということで、天王寺が設定されたという。彼の"謎の多い男"という個性により、物語に大人の悲哀というスパイスが加わった。作中で彼の背負う哀しみは若い岡部にはないもので、因果をめぐる悲劇性だけでなく、幼さを残す彼に現実の厳しさを教え、成長を促す父性的役割をも担っていることも見逃せない。



コードネーム「FB」の正体

天王寺を語る上で、FBについては外せない。娘を愛する父親であると同時に、任務とあれば非情な命令を下す複雑な人格は、純粋にまっすぐ生きている若いラボメンたちとの対立項として、異彩を放っている。ただ、敵役でありながら天王寺には嘘が少ない。彼は本当にブラウン管が好きで、娘を愛している。この生き方のある種の誠実さのため、岡部や萌郁を本心から気にかけていたのでは、と想像してしまうのである。



Voice Actor's Message

てらそま まさきさん

PROFILE▶▶▶ 大阪府出身。声優としての代表作は「仮面ライダー電王」（キンタロス役）「NARUTO -ナルト- 疾風伝」（飛段役）など。また、俳優として舞台活動なども行なっている。

■『SG』では、ティーンエージャーばかりのメインキャラたちの中、力強い父親として裕吾に大きな存在感がありました。役を演じられてのご感想をお願いします。

面白いオヤジなんですが、それプラス大人の男・裕吾さんの日常性のリアリティーが出ればと思い演じました。

■劇中のとある世界線では、裕吾は大人として、父親として非業の最期を遂げてしまいます。このシーンについて、どう思われましたか？　またほかに、裕吾やほかのキャラについて、印象的だったセリフや場面はありますか？（ドラマCD含む）

「終わり良ければ全て良し…死に際程人間にとって大事なものはない」「最愛の娘を思うシーン・セリフ・全て良し」
※表現は原文ママ

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

「生命誕生の瞬間」「まだ生きてた？」
※表現は原文ママ

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

劇団を辞めたこと。

■『SG』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

アットホームさ…。これからも可愛がってくださいネ。





◀PC版予約特典のコスプレパッチでは、衝撃の姿に。ハードボイルドさも大人の貫禄も消し飛んでしまうインパクトだ。

Tennouji Nae

天王寺 綯



天王寺裕吾の娘。小学6年生だが、すれていない素直な感性を持っており、父親に良く懐いている。また母親がいない反動か、しっかりした性格で、「若い娘と話したい」発言をした父親を諭すシーンもある。まゆりや鈴羽には懐いているが、岡部やダルのことはちょっと怖がっている。外見は愛らしい女児だが、可愛いとは言いがたい奇妙なぬいぐるみを持っているあたりは、後半の展開を暗示しているようでもある。林氏は、普段の彼女よりタイムリープ後の豹変した姿のインパクトが気に入っているそう。

□ Profile

◆生年月日等:1998年11月9日、さそり座、11歳 ◆身長・体重・血液型:137cm、31kg、A型
◆身分・職業:私立小学校6年生 ◆好きなもの:父親 ◆苦手なもの:ブラウン管、岡部倫太郎、橋田至
◆通称:小動物、シスターブラウン

もう一人のタイムリーパー・戦慄の復讐者

第9章において天王寺の死を萌郁と岡部の責任だと思い込んだ綯は、復讐心を忘れずに成長し、ラウンダーとなった。そして15年後に岡部を殺し、萌郁が自殺する前に自分の手で殺すためにタイムリープして戻ってくる。このアイデアは林氏による「もう一人の時間移動者」という発想が発端だそう。なお一時は、中鉢ではなく綯が最終的に立ちふさがる、最後の障害になる展開も考えられていたという。



世界改変の"業"の具現化した姿

綯は岡部が世界線変動率を変化させることで、運命を狂わせられてしまう存在だ。いたいけだった姿が一変し、冷徹に萌郁を手にかける姿は、加害者でありながら一番の被害者でもあるという、業の連鎖を思わせる。なお、まゆりを偶然突き落としてしまう際に表示される、魚眼レンズで見たような綯のイベントCGは、最初はもっと可愛いものだったが、林氏がリテイクを出した結果、誕生したという裏話がある。



□ Voice Actor's Message

山本 彩乃さん

PROFILE▶▶▶ タレント・声優。趣味の一つにゲームとインターネットがある。他のゲーム出演作に「コープスパーティー ブラッドカバーリピーティッドフィアー」(冴之木七星役) など。



■綯は可憐な少女である反面、別の世界線では冷徹な復讐者として登場します。その設定を初めて知られた時のご感想をお願いします。

「うわあああ!! 子供なのに大人あああ!!!」って思いました。それを表現するのはとても難しいなって感じました。

■『SG』において、綯もしくはほかのキャラクターのもので、印象的だったセリフや場面はありますか?

まゆりおねーちゃんを電車のホームから突き落とすシーンが、演じていた時はもちろん、ゲームをプレイした時にも印象的でした。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか? また未来の自分に、伝えたいことはありますか?

自分が産まれてきた瞬間を観てみたい!
未来の自分に伝えたいこと……「元気にしていますか? 幸せに暮らしていますか? あまり油モノばかり食べて体を壊さないように気を付けてくだしあwwwww」
※表現は原文ママ

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか?

二次元の世界に行きたくて声優を目指し、養成所に通い始めたこと!

■『SG』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

ストーリーが面白いことはもちろん! フォーントリガーシステムがとても新しくてとても凄いなと思います。電話に出るか出ないか、メールを返すか返さないか、メールを返すならどんなリアクションをするかによって内容やストーリーが変わってくるので、分岐らしい分岐がないから「ゲームをプレイしている」「会話を選択させられている」感が全くありません! 本当にリアルな感じがします! 一度プレイしたら、『SG』の世界から抜け出せなくなっちゃいますよぉ!! そして、プレイ「してくださった」ファンの皆様……大変遅くなりましたが…綯ちゃんがただの可愛い幼女じゃなくてすみませんでした(汗)。事前インタビューではネタバレができなくて「お父さん思いの良い子で可愛い幼女です!」っていうしかなかったんだぉおおおお!!!



Dr.Nakabachi

ドクター中鉢

個人でタイムマシン研究を行なっている発明家であり、紅莉栖にとっては実の父親。岡部によると、テレビなどによく登場するため知名度は高く、それなりの数の特許も持っているという。ただし人格には問題があり、プライドの高さから自分より才能のある娘に冷たくあたったり、挙句の果てに紅莉栖の首を絞めて殺そうとまでする。昔はフェイリスの父や1975年から生きてきた鈴羽の協力を受けてタイムマシン研究に打ち込む、厨二病っぽい青年だったことが、ドラマCDα「哀心迷図のバベル」で明かされている。

□Profile

◆生年月日等：1967年1月13日、やぎ座、43歳
◆身長・体重・血液型：171cm、75kg、A型
◆身分・職業：天才発明家（自称）　◆通称：ドクター中鉢（本名は牧瀬章一）

「物語の環」の意外すぎる要人

最初だけの出落ち担当かと思えば、物語の最終盤で紅莉栖の父親であることや第三次世界大戦の元凶であることが明かされ、驚いたプレイヤーも多かっただろう。さらにドラマCDで描かれた若い頃の姿は、岡部に似た雰囲気で演出されていたり、タイムマシン開発の初期動機が紅莉栖との関係改善だったりと、意外性の塊である彼。林氏によれば紅莉栖のメインヒロイン化とほぼ同時の、「ラスボス」抜擢であったそうだ。



紅莉栖の父にして堕ちた偶像

紅莉栖の方は青森まで会いに行こうとしたり、何とか関係を修復しようとするが、彼の態度は取り付く島もない。ちなみに声優の小形満氏は青森出身で、『CHAOS;HEAD』でも悪役の一人・天成神光会の倉持雄大を演じている。ただ林氏が中鉢を青森に住まわせたのは、大学生が簡単に行くことができない距離（＋彼には南より北が似合う）という理由。小形氏が青森出身だというのは偶然の一致らしい。



□Voice Actor's Message

小形 満さん

PROFILE▶▶▶ 声優。青森県出身。海外ドラマ「E.R」の（ハーヴェイ役）など、出演作多数。ゲームでは『CHAOS;HEAD』（倉持雄大役）『クラッシュバンディクー』（ブリオ役）などに出演。



■最初は出オチ的な一発キャラかと思いきや、「意外なラスボス」として再登場し、プレイヤーに大きな印象を残した中鉢。最初から、裏の設定を知った上で収録にのぞまれましたか？

いえ全く。再登場もないだろうと思っていたくらいです。

■『SG』では本編において、また「ドラマCDα」では若き日の姿とともに、紅莉栖という優秀な娘を持つ父親としての葛藤が描かれました。この役を演じられてのご感想をお願いします。

娘の才能への嫉妬というのは理解できません。夫婦間の嫉妬ならわかりますが…。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか？　また未来の自分に、伝えたいことはありますか？

過去のいろいろな分岐点となった瞬間です。未来の自分に対しては伝えたいことはありません。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか？

今の職業の選択です。

■『SG』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

あなたの人生にこの一本!!





Sid

4℃

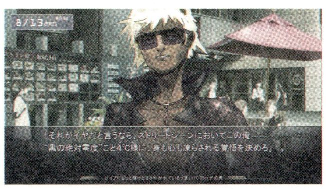
ヴァイラルアタッカーズのリーダー。このチームが何のチームなのか不明だが、本人は雷ネットABにのめり込んでいて、(卑怯な手段を交えながら)グランドチャンピオンシップの決勝まで進む腕を持っている。自分を高みに置く非常に特徴的な喋り方は「某男性向けファッション誌」のキャッチが元ネタで間違いないようだ。「黒の絶対零度」「雷ネッター界の黒い孔雀」など、やたらと黒が好きなのも元ネタの影響である。反面、堅実なゲームプレイングやチームぐるみでの情報操作など、意外と知的な行動も目立つ。

□ Profile

◆生年月日等:1989年6月28日、かに座、21歳
◆身長・体重・血液型:180cm、86kg、B型
◆身分・職業:フリーター、プロの雷ネッター(自称) ◆通称:4℃(本名は鈴木功)

第三の厨二病キャラ

岡部、フェイリスに続く第三の厨二病患者。自分を絶対の存在として賛美し、他人を見下した目線で喋るという点では岡部に近いタイプと言える。ただ。岡部の「鳳凰院凶真」は意識的に演じている仮面的人格なのだが、4℃の場合はどうも素なのではないかと思われる点が異なる。どちらにせよ、重苦しい展開を迎える物語後半に一陣の笑いの風を運ぶ、明確なコミックリリーフの役どころなのは間違いない。



フェイリスの最凶のライバル

4℃はフェイリスを激しくライバル視しており、卑怯な手段で彼女を打ち負かそうとする。それでも相手の心理が読めるフェイリスが有利なはずだったが、彼らは能力について推測交じりに察しており、レーザー光線で目を狙ってくる。この情報収集能力と、作戦立案力、さらにいざとなれば暴力すらためらわないワイルドさ。これくらいでないとフェイリスのライバルは務まらないということだろう。



□ Voice Actor's Message

白石　稔さん

PROFILE▶▶▶ 声優。代表作は「涼宮ハルヒ」シリーズ(谷口役)、「らき☆すた」(白石みのる役) など。ニトロプラスの『スマガ』応援WEBラジオ「SMGTV -白石稔の元気になるテレビ-」にも出演。



■悪役ながらコミカルな台詞回しでファンに親しまれ、PC移植版ではついに立ち絵がついて登場した4℃。役を演じられてのご感想を御願いします。

「どんなキャラなんですか?」とスタッフさんに聞くと、「とにかく、ウザい奴なんです」と言われたのが、凄く印象に残っています(笑)。

まさか絵が出来るとは…。皆様の愛情、非常に嬉しく思っています。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか? また未来の自分に、伝えたいことはありますか?

戦国時代は、一度行ってみたいです。戦国武将は結構好きなので。未来の自分には、「いつまでも若くいろよ!」でしょうか。元気ならいいんです。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか?

実写で某アニメのEDに出た事です(笑)。あれが今の自分の原点にもなっています。

■『SG』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。

魅力的なキャラもそうですが、見慣れた現実の世界の中の、起こりうるかもしれない非現実の狭間が、このゲームの魅力のような気がします。

深く浸かってみてください。より一層、楽しめます。

■今思いついた「厨二っぽい」もしくは「4℃っぽい」決め台詞を一言、お願いします。

この世界の全ては、俺の前にひれ伏す…。何故なら、この激しい衝動で黒く凍ったこの手が、全てを掴めると、俺に囁くからさ…。

…いや、やっぱり脚本家の方は凄いです。なかなか思いつかないです(汗)。



Akiha Yukitaka

秋葉 幸高

フェイリスの父親。フェイリスパパと表記されることが多く、名前はドラマCDαで判明。Ωなど一部の世界線以外では既に死亡しており、秋葉原の大地主で街自体の舵取りにも参加するという役割は、フェイリスが担っている。優しげで娘にも甘い印象があるが、メイド喫茶案を却下したりと駄目なものは駄目と言えるのは経営者らしい。





フェイリス最愛の"パパ"

肉親だけあり、瞳の色は娘と共通。また、髪の色も若干ピンクがかって見える。実はフェイリス親子に限らず、中鉢と紅莉栖、ダルと鈴羽も瞳や髪の色合いが似ている(鈴羽の瞳は母親譲りか?)。幸高の立ち絵はドラマCDに登場後にPC版用として発注された。林氏によると初期のデザイン案ではもっとダンディだったが、ドラマCDでの元・好青年的イメージから、優しい雰囲気を取り入れたらしい。



紳士にして大資産家・中鉢の旧友

フェイリスが成長するまで存命の場合、かなりの資産家だが、若い頃は会社が傾いて経営面で苦労したようだ。ドラマCDでは学生時代からの知り合いである中鉢のタイムマシン研究を支援していたが、資金難で援助を打ち切る一幕も描かれている。その当時から育ちの良さを感じさせる、柔らかな物腰をしていたが、今の落ち着きや度量の広さは、若い頃に苦労を重ねた経験のたまものなのかもしれない。



□Voice Actor's Message

菊本 平さん

PROFILE▶▶▶ 声優。ゲームの趣味もあり、自身が『STEINS;GATE』の熱烈なファンである。他の出演作に「コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー」(袋井雅人役) など。

■フェイリスルートでは、優しい父親として存在感のあった幸高。また「ドラマCDα」では、若き日の姿も描かれました。この役を演じられてのご感想をお願いします。

Xbox 360版にはCGがなかったので「フェイリスがもう一度会いたい大好きなパパ」をイメージして演じました。その後PC版でCGが追加されて「あぁ、フェイリスの髪と目の色は遺伝なんだなぁ」と驚きました。

■劇中ではフェイリスが「過去を変える」行動の動機となる、大きな存在です。父親として、娘のフェイリスに一言、お願いします。

留美穂、秋葉原を萌の街に変えた事…怒ってないよ。

でも一つだけ、メイドの格好で飲み物をまぜまぜするのは、パパちょっと複雑だな。

■タイムマシンが作れるとしたら、どの時代にいってみたいですか? また未来の自分に、伝えたいことはありますか?

原始時代で原始肉を食べたい。

未来の自分へは「お土産は?」と未来の銘菓を要求します。

■これまでの人生で、一番大きかった「決断」はなんですか?

上京したこと。

■『SG』という作品の魅力について、感じられている部分、また本作をプレイされたファンへのメッセージなど、ありましたらお教えください。



皆さん寝不足になりませんでしたか? 私は、個性的なキャラクターやストーリーに引き込まれて連日寝不足になりました。睡眠時間を犠牲にしても(私だけ?)それ以上に楽しんでいただけたら幸いです。

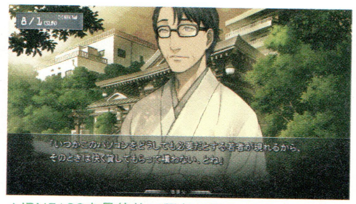
Urushibara Eisuke
漆原栄輔



るかの父親で50歳という設定。岡部はルカパパと呼ぶこともある。柳林神社で神職についており、一見は落ち着いた常識人。ただ、家族の前では相当に変人のようで、男のるかに巫女服を着せ、修行させていたりする。るかのメールによれば、真面目に相手をしているのはるかだけで、母親・姉など他の家族はすでに諦めている節が……。



▲優しい感じに修正された幸高と違い、林氏の指定は「ちょっとエロめで」だった、るか父の立ち絵。



▲IBN5100を最終的に岡部に託す、るかの父。この言付けは、そもそも鈴羽が幸高に伝えたものだ。

column 声の相乗効果が高めた『SG』の魅力

声優陣の熱演は、間違いなく『SG』を盛り上げた要素の一つ。では、収録当時はどうだったのだろうか？　プレイヤーよりも先に台本という形で本作の世界に触れた声優陣だが、宮野真守さん、今井麻美さんをはじめ、やはりお世辞抜きで物語に引き込まれた、という人が多かった模様。この熱は確実に演技に反映され、数々の名シーンが生まれることになった。ちなみに『SG』は声優陣の豪華さも特徴で、ニトロプラス・ぺはら氏は初めて配役を知った時、その布陣に驚いたそうだ。その実力は3枚のドラマCDで十二分に発揮され、コミカルな内容の外伝的ドラマCD「ラボメン円卓会議」までも大きな反響を呼んでいる。来春予定のアニメでも、きっとその「声のパワー」を実感できるはずだ。画面の中での「再会」を楽しみにしていよう。



▶今井さんは、その後、Xbox 360版を実績解除を含めてバッチリやり込むことに。収録を終えての「2回目」のプレイも楽しめたのは、物語の完成度の高さゆえか。



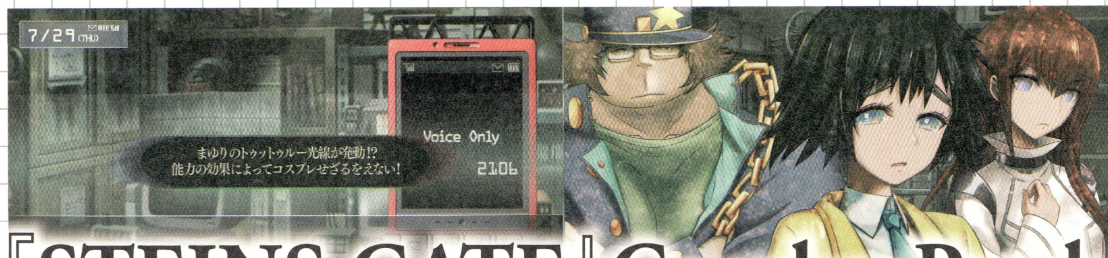
▶5pb.は代官山の音楽事業部内にスタジオを持ち、「声・音楽」を軸にしたコンテンツ発信を行なっている。声優起用の意識の高さはこのへんにも理由があるだろう。

Official Costume オフィシャルコスプレ衣装をCHECK!

『SG』とテーマカフェ「アフィリア魔法学院」とのコラボイベントなどで使用されたオフィシャルコスプレ衣装。ここでは紅莉栖とフェイリスのものを紹介しよう。ちなみにるかのものは、ごくオーソドックスな巫女服なのだとか。

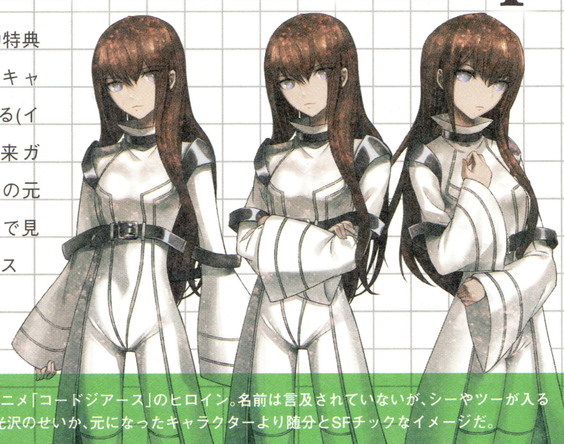


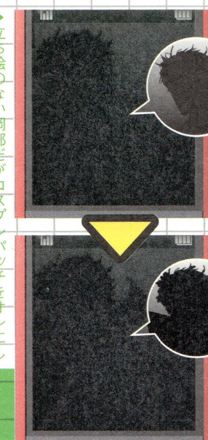
(左)紅莉栖コスチューム
改造制服の下のシャツは半袖。袖は、本編内では見ることのできない貴重な部位である。
(右)フェイリスコスチューム
フェイリスは右手首のリストバンドがポイント。衣装はいくつかのパーツに分かれている。



『STEINS;GATE』Cosplay Patch

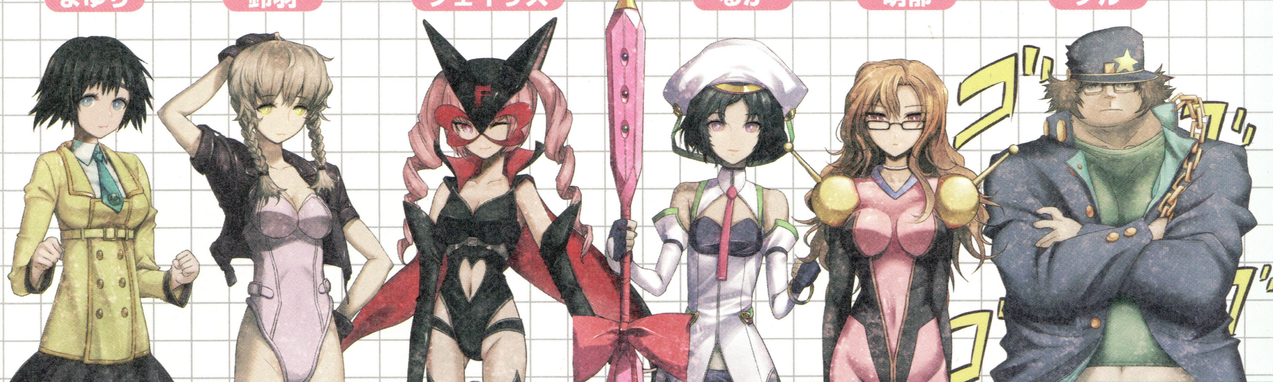
コスプレパッチはPC版予約特典の追加要素で、起動するとキャラクターの立ち絵が変化する(イベントCGは変化なし)。未来ガジェットや作中のパロディの元ネタ作品が多く、みなどこかで見たような姿ばかり。シリアスな物語に大きな世界線変化を起こすこと請け合いだ。





▶立ち絵のない岡部だがコスプレパッチをオンにしていると、第11章、未来からのムービーメールのシルエットが変化する。紅莉栖、まゆりとの対比から「コードジアース」の主人公だろう。全力で観測せよ!

紅莉栖 劇中の人気アニメ「コードジアース」のヒロイン。名前は言及されていないが、シーやツーが入ると思われる。光沢のせいか、元になったキャラクターより随分とSFチックなイメージだ。



まゆり 「コードジアース」内学園制服。癒し系の同級生キャラらしい。

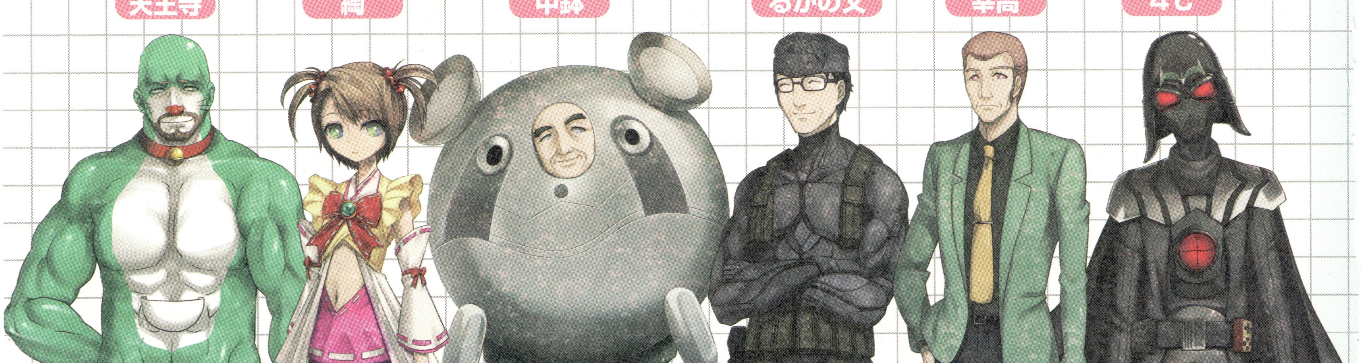
鈴羽 劇中の、アニメ映画化もされたSFマンガ「攻殻機動班」女性主人公。

フェイリス 鈴羽が旅立つ1975年に放映開始された、時間旅行アニメの有名悪役。

るか 「CHAOS;HEAD」でおなじみ「ブラッドチューン」星来・オルジェル。

萌郁 アニメ「機動勇者ガンハム」シリーズの異色作に登場するヒロイン。

ダル 劇中のマンガ「ジュジュの微妙な冒険」の主人公(多分「第三部」)。



天王寺 未来から来たネコ型ロボット!? ネタ元は全国のちびっ子のSF入門書。

綯 劇中の美少女アニメ「みこみこオーバードライブ」より、変身後の姿。

中鉢 「人類の真の英雄」のはずが、なぜか自身が因縁のメタルうーぱ化。

るかの父 劇中のゲーム「メタルモア・ソリッド・ライジング」の主人公。

幸高 劇中アニメ「ルパンツ三世」主役。志倉氏がファンの某映画版コス?

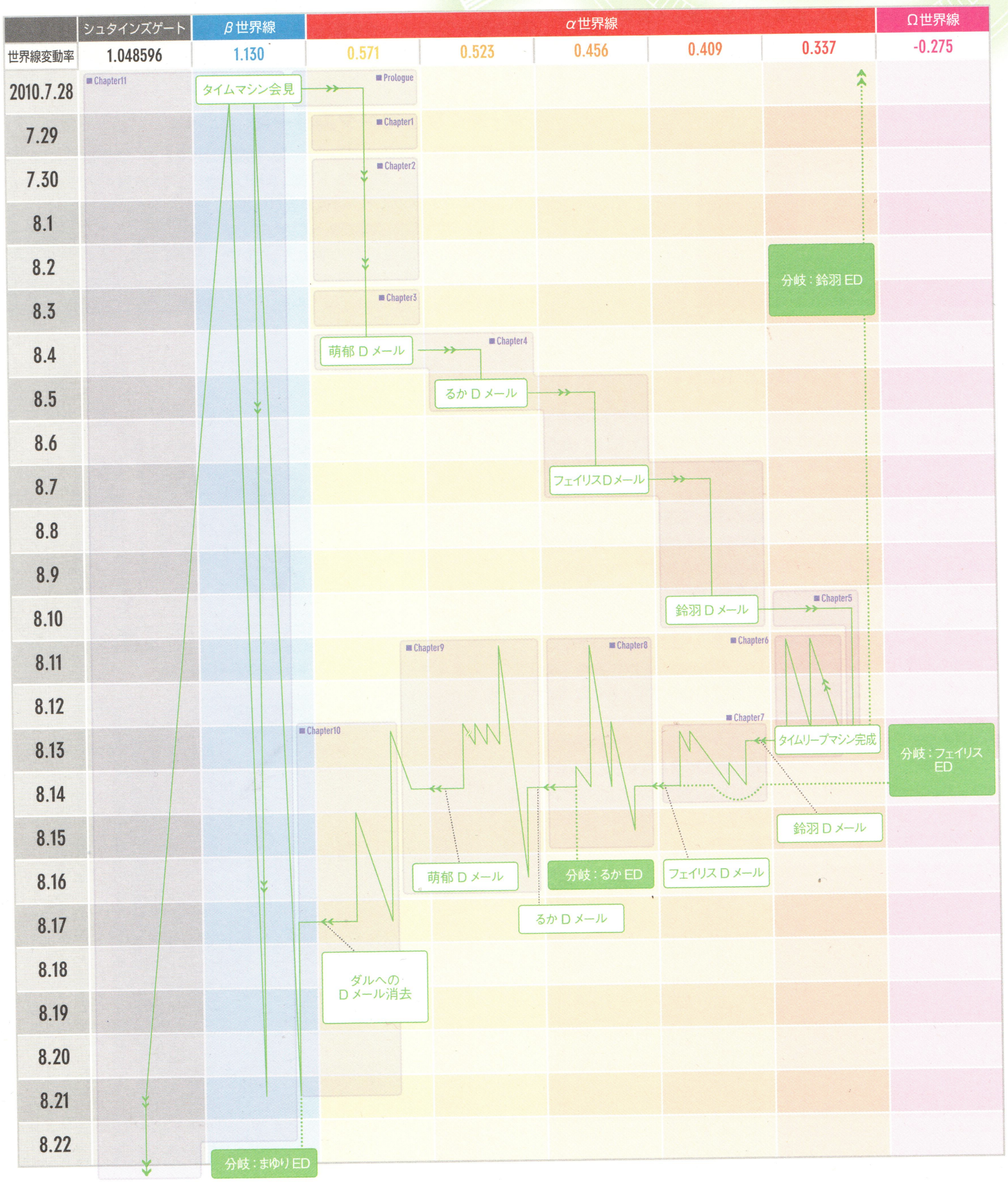
4℃ 大作SF映画「スパークウォーズ」のダースズパイダー。目が明滅。

鳳凰院凶真、時間の足跡

Story Line

『シュタインズ・ゲート』の物語は、複雑に時間と世界線を行き来しつつ進行する。ここではその内容と伏線を章ごとに解説した。また、各章に林氏のコメントも掲載している。

ストーリーを追う前に、まずは全体の流れについて確認しよう。構造は複雑だが、ストーリーは常に岡部の視点で語られるため、彼の意識・視点がどう動くかを把握すると、一気に整理される。下の図は岡部視点の時間の流れと、世界線変動率の変化を表した図だ。物語は7月28日の"タイムマシン会見"から開始し、線に沿って岡部の視点が移動していく。視点が世界線変動率を移っているのはDメール、時間を遡っているのはタイムリープ、タイムマシンを使用したせいだ。



始まりと終わりのプロローグ
Prologue

始まりと終わり 物事の発生と、終末。プロローグは『STEINS;GATE』の物語の始まりであり、最終章を別側面から描いた、終わりの一部でもある。

プロローグ 物語の導入。序幕、序章とも訳される。本作においてはプロローグの終了と同時にOPテーマ&ムービーが挿入され、以降と明確に切り離されている。

夏休みのラジ館において、謎の乗り物(タイムマシン)、紅莉栖の死、秋葉原集団消失、など幾つかの不可解な出来事に遭遇する岡部。これらプロローグの内容はβ世界線での事件であり、10章、11章まで辿りついた時に初めて意味を持つ。なかでも最も重要な出来事は、岡部がダルに送った紅莉栖の死を報せる1通のメールだ。これが偶然Dメールとなり SERNに感知されたことで、すべての運命と、物語の歯車が回り始める。



◀些細なことが、後の重大な結果につながる……バタフライ効果は、プロローグからすでに種が蒔かれはじめている。

Check! ラジ館屋上の人工衛星

プロローグには2種類のタイムマシンが登場。一つは、β世界線でラジ館の屋上に立っているもの。もう一つは、α世界線でラジ館の屋上に突き刺さっているものだ。どちらもその世界線の鈴羽が未来から乗ってきたものであり、物語中でさらに過去へ移動するために使われる。二つの状態の違いは、ダルが死んで未完成(α世界線)かダルが完成させた(β世界線)かが大きい。



Check! 失くなったメタルうーぱ

岡部はラジ館のカプセルトイコーナーで、金属製のメタルうーぱを引き当てる。メタルうーぱはまゆりにプレゼントされ、まゆりは自分の名前を書くが、すぐに失くしてしまう。このメタルうーぱは重要な伏線になっており、最終章で紅莉栖が拾っていたことが明らかになる。メタルうーぱが封筒に入っていたお陰で、中鉢論文が飛行機火災をまぬがれ、第三次世界大戦勃発につながってしまうのだ。



□ Creater's Commentary

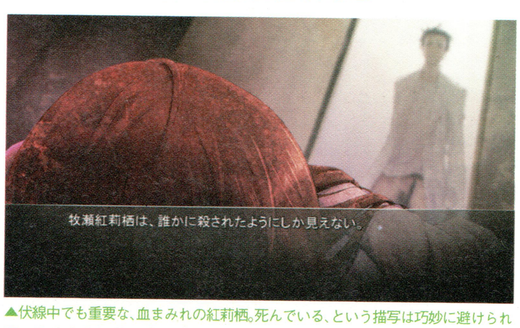
ここからはストーリーの各チャプターについて、シナリオを担当した5pb.の林直孝氏からいただいたコメントを紹介していく。制作上の苦労や、シナリオ担当者から見た一押しのシーン、また他では聞けない裏話なども飛び出すかも?

Ⓠプロローグの見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

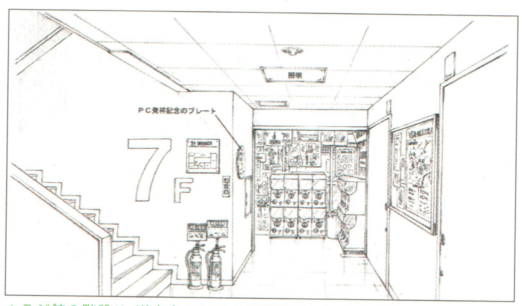
Ⓐ文字通りの『始まりであり終わり』です。二人の岡部倫太郎が遭遇しないようにするにはどうすればいいかという部分で最初は苦労しましたが、ラジ館の特殊な階段のことを思い出して、上手く解決できました。

Ⓠ屋上へのタイムマシン出現、紅莉栖の刺殺、秋葉原での集団消失、人工衛星の出現、とたたみかけるように出来事が起こります。後半に重大な意味を持つシーン・要素がすべてこのプロローグ内で見せられていますが、これは意識的なものですか?

Ⓐ最後の最後で最初へ戻るというタイムトラベルものでは定番のパターンであり、このプロローグにはたくさんの伏線を配置してあります。プロローグとエンディングに関しては「何が起きるか」を詳細に決め込んでからテキストを書き始めましたし、エンディングまですべて書き終わった後でも何度も調整しました。



▲伏線中でも重要な、血まみれの紅莉栖。死んでいる、という描写は巧妙に避けられている。もちろん、第11章へつながる伏線でもある。



▲ラジ館の階段は、逆方向から二つの階段がクロスする形になっている。つまり6階から7階に行く階段は二つあり、それぞれ中間部で行き来できるため、岡部は逆の階段に移り自分との遭遇を回避した。



◀Xbox 360版発売当時、秋葉原でタイアップ企画として配布された号外風の新聞。人工衛星の出現が報じられている。持っている人はわりと少ないはず。

Chapter1 時間跳躍のパラノイア -Time Travel Paranoia-

時間跳躍 タイムトラベルの一表現。訳語はタイムリープ。第1章では紅莉栖のタイムトラベル講義があり、電話レンジ(仮)がタイムマシンだと判明する。

パラノイア 偏執病。精神病の一種。被害妄想、誇大妄想などの強い妄想に囚われる。妄想が体系的であることと、妄想以外の人格は正常である点が特徴。

第１章では岡部と紅莉栖の出会いが描かれるほか、後に加入する人物を含め、最大8人まで増えるラボメンが順番に紹介されていく。全員が個性的な人物ぞろいで、さらにひと癖秘めているところが『STEINS;GATE』の奥深いところだ。人物紹介のほかには、紅莉栖の講義を通じてタイムトラベル理論についても解説される。その他重要なイベントとして、電話レンジ(仮)でメールを過去に送ることに成功した点にも注目。



◀コミュニケーションゲーム「アルパカマン２」。画面内に語りかける展開はメタフィクション展開へのミスリードであるそうだ。

Check!

ゲルバナの発生

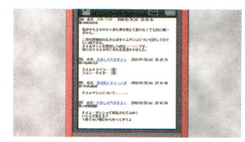
電話レンジ(仮)を逆回転させてタイムマシンとして働かせると、中に入れていたバナナがゲル状に変化する。まゆりはこれをゲルバナと名付けた。この時点では不明だが、後にこの現象はバナナが時間をさかのぼる際にブラックホールを通過するせいだと分かる。ブラックホールの超重力により分子レベルでズタズタにされ、バナナはゲルバナに、人間であればゼリーマンになってしまうのだ。



Check!

@ちゃんねるのジョン・タイター

岡部が@ちゃんねるのオカルト板を覗くと、あちこちにジョン・タイター（鈴羽）なる人物が書き込みをしている。まだ自分が世界線を移動してきたことを知らない岡部は、β世界線のタイターについて誰も知らないこと、タイターの言っていることがβ世界線と違うことについて戸惑いを覚える。β世界線のタイターもその世界線における鈴羽だが、彼女の登場は第11章を待たねばならない。



□Creater's Commentary

Ⓠ第1章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

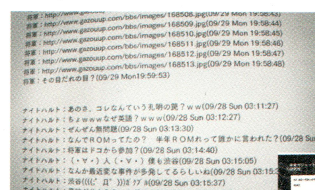
Ⓐ第1章はキャラ紹介と、電話レンジ（仮）の紹介がメインです。この第1章を丸々体験版として出すことが早い段階から決まっていたので、第1章のラストは続きが気になるように、なおかつこの『STEINS;GATE』という作品が端的にどんな話であるかを明確にして、終わらせてあります。

Ⓠラボメン No.4 ～ 8が次々に登場するチャプターです。みな印象的な登場の仕方をしますが、特にお気に入りの登場シーンをあげるなら誰のものですか。

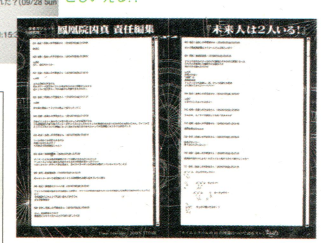
Ⓐ萌郁に写真を撮られるシーンでの岡部のリアクションについてはけっこう気に入っています。萌郁の名前表示が次々変わるところ等も含めて（笑）。

Ⓠジョン・タイターを中心とした@ちゃんねるの掲示板上の会話のリアルさが秀逸です。林さんは2ちゃんねるに造詣が深いとお聞きしましたが、このシーンの執筆は苦労しましたか。それとも楽でしたか。

Ⓐ実際のジョン・タイターが2000年にアメリカのネット掲示板に現れた時と、この作品におけるタイターが2010年の日本の@ちゃんねるに現れた時とでは、似ているようでかなり状況が違います。それは掲示板のシステムであったり、書き込む頻度であったり、ジョン・タイターの中の人であったりを指していますが、完全再現ではなくその違いを浮き彫りにしなければならなかったわけで、そこをいかに表現するかで苦労しました。ちなみに弊社のグッズ企画担当者から「コミケ用のグッズにするから、その掲示板での全レスを用意してくれ」と無茶ぶりされて、泣きながら1000レス書きました。



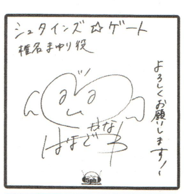
◀掲示板の文章を作るのは『CHAOS;HEAD』からずっとシナリオライター・林氏の担当。その技術は相当に鍛えられており、いまや洗練の極みにあるともいえる!?



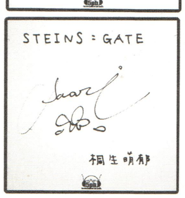


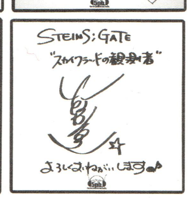
◀林氏が言っているコミケ用のグッズとは左の小冊子「未来人は２人いる？」のこと。46ページにも渡って"タイムトラベルの11の理論について語るスレ"掲示板のやりとりが再現されており、最後はpart5、659レス目にタイター（鈴羽）がアドレス"john_titor@egweb.ne.jp"を公開して終了となる。











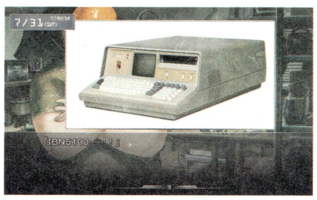
▲体験版が話題を呼んだ『STEINS;GATE』は、発売日の購入者抽選会も盛り上がった。上は賞品の一つ、キャスト陣といとうかなこさんのサイン色紙。

Chapter2 空理彷徨のランデヴー
-Interpreter Rendezvous-

空理彷徨 空理とは、空論と同じく現実的でない役に立たない理論。彷徨は、あてもなく動きまわることで、物理的な意味にも心情的な意味にも使用する。

ランデヴー 待ち合わせや会合など、会う約束を表すフランス語。宇宙船同士の接近を表す用語でもある。第2章において岡部はIBN5100に接近遭遇する。

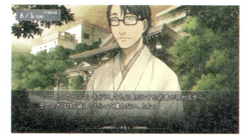
いくつかの偶然が重なり、岡部はSERNとタイムマシン、IBN5100のつながりに気付く。しかしSERNへクラッキングして調査を進めると、岡部の想像より事態は進行していた。SERNはタイムマシンをすでに稼働させ、人体実験を繰り返していたのだ。また第2章では、岡部がIBN5100を入手する。この後、世界線変動率の変化でIBN5100を失った岡部はタイムリープを繰り返し、IBN5100を手に入れた世界線に戻ろうともがくことになる。



◀IBN5100は実在のポータブル・コンピュータ「IBM5100」がモデル。一時期、志倉氏も探していたことがあったそうだ。

Check!
IBN5100の旅

岡部が手に入れるIBN5100は、1975年に移動した鈴羽が手に入れ、秋葉原でフェイリスの父に託し、フェイリスの父が柳林神社に奉納したものだ。それは奇跡の確率でそこに存在しているものであり、どれか一つの歯車が狂っただけで簡単に失われてしまう。世界線変動率を変化させたDメールが鈴羽、フェイリス、るかと、IBN5100の経路に関係する人物に絡むものだったことも不運だった。



Check!
ゼリーマンズレポート

タイムトラベルにより人体はゼリーマンとなる。しかもSERNは時間移動調整や、跳躍場所指定も解決できていないため、被験者はどことも知れない時間、場所に飛ばされてしまう。そのうち発見され、記録に残っているゼリーマンの情報を集めたものがゼリーマンズレポートだ。失敗前提の実験を生きた人間で行なう非道な行為は、SERNの背後にある300人委員会の指示で実行されているらしい。



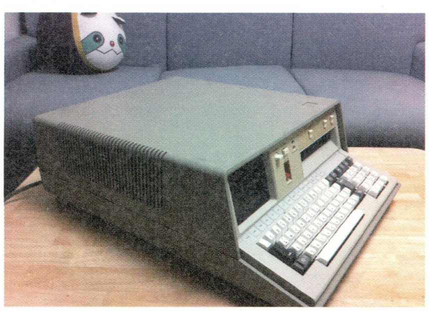
□ Creater's Commentary

Ⓠ第2章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

Ⓐこの作品のキーアイテムであるIBN5100を探す章です。フェイリス杯での岡部倫太郎の小者っぷりが気に入っています。

ⓆIBN5100を神社からラボまで運ぶという印象的なシーンが2パターン(紅莉栖とるか)あります。これにはどんな狙いがありますか。

Ⓐ第2章ではフォーントリガーシステムを使った様々な分岐方法を取り入れています。こんな機能がありますよとプレイヤーに早めに提示したかったのです。できれば第3章以降もこのような分岐をもっとたくさん入れていきたかったのですが、スケジュール的にも物語的にもなかなか難しかったというのが実情です。



◀こちらは秋葉原に「ラボ」を再現中という熱心なファン「勇者片桐」氏が、アメリカのビンテージショップから買い付けた本物の「IBM5100」だ。送料だけで二万円超!



◀そしてこれがゲームに登場した「IBN5100」の画像。モデルになった「IBM5100」とは、モニターやテープドライブの位置が異なっているのが分かるだろうか。

memo
フォーントリガーシステムによる分岐例



電話に出る



電話に出ない



◀各所にある「電話を取らない場合」の展開は、見逃している人も多いかもしれない。

紅莉栖からの電話に出ると、彼女と神社で合流して二人でIBN5100を運ぶ。一方、電話に出ないと、るかと運ぶことになる。他に第2章にはまゆりの電話による分岐もある。

Chapter3 -Butterfly Effect's Divergence- 蝶翼のダイバージェンス

蝶翼 蝶の翅(はね)のこと。「ブラジルでの蝶の羽ばたきはテキサスでトルネードを引き起こすか」というバタフライ効果の命名元となった例えを想起させる。

ダイバージェンス 相違、発散、分岐といった意味の英語。本作においては「世界線変動率」と書いて、ダイバージェンスと読むことがある。

SERNへのクラッキングと電話レンジ(仮)の実験によって、Dメールの性質がある程度明らかになる。それに付随して、岡部に世界線変動率が変わっても記憶を連続して保つという特殊能力が備わっていることも判明した。この能力(リーディング・シュタイナー)は岡部にしかない能力であり、ラボメンたちに説明しても理解してもらえない。ただ、能力の存在を知ったジョン・タイター(鈴羽)は、岡部が未来を変える鍵になると気づく。



◀ラボメンによる会議が多いのが第3章の特徴。個性的な面子が揃っているため、会議中でも会話に飽きない。

Check! LHCとリフター

SERNのサーバに侵入して手に入れた情報により、タイムマシンにはブラックホールに電子を注入する装置(リフター)が必要不可欠だと分かる。しかし、電話レンジ(仮)自体は、当然ながらこの装置を備えていない。電話レンジ(仮)のリフターに代わる装置はブラウン管工房の42型ブラウン管であり、偶然、これが適量の電子を飛ばしていたことは、後になって明らかになる。



Check! 救世主になってほしい

岡部がリーディング・シュタイナーを持っていると知った鈴羽が、ジョン・タイターとして送ったメール。世界線をαからβ世界線に変化させたい鈴羽にとっては、まさに希望となる能力だっただろう。ただ、ダイバージェンスメーターを持っていたことと、それを作ったのが岡部だと知っていたことから、それとなくリーディング・シュタイナーのことは予測できていた可能性もある。



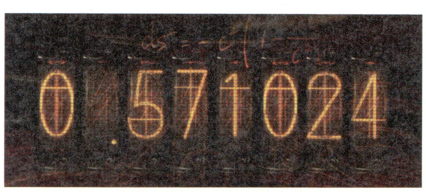
□ Creater's Commentary

Ⓠ第3章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

ⒶDメールの実験を開始する章です。禁断の扉を開いて最初の一歩を踏み出してしまったという展開です。この章から、岡部、紅莉栖、まゆり、ダルによる円卓会議が始まります。この4人での会話は個人的にかなり楽しみながら書いた覚えがあります。

Ⓠ第3章で岡部の能力にリーディング・シュタイナーという名前がつきます。このリーディング・シュタイナー能力を前提にすべてのシナリオは書かれていると思いますが、その性質で苦労したことや助かったことなどはありますか。

Ⓐリーディング・シュタイナーはいわゆる超能力的な扱いであり、1%のファンタジーの方に含まれるものです。なのであえてその能力が備わった理由であったり能力の解明については意図的に明示していないのですが、そこを明示すべきかどうかについては、社内でも意見が分かれました。



◀世界線変動率が変化した際の画面の表示。この数字は岡部には見えていない。



◀鈴羽が持っている世界線変動率メーター。岡部はこれで世界線変動率を確認している。



▲円卓会議のイベントCG。よく見るとまゆりはおにぎりに加えておでん缶を食べている。他にもNitroやpbといった文字がこっそり書いてある。



▲岡部自身は小学生時の熱でリーディング・シュタイナーが宿ったと考えている。

Chapter4 夢幻のホメオスタシス
-Chaos Theory Homeostasis-

夢幻 夢と幻。はかないことの例え。第4章ではDメールによって世界線変動率が次々に変動していき、あっさりとラボからIBN5100が失われてしまう。

ホメオスタシス 生物が内部環境を一定に保とうとする機能のこと。恒常性ともいう。第4章ではほの見える程度だが、後の章では世界線収束が強烈に働く。

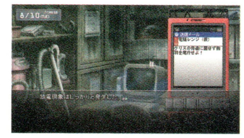
実験として送られた4通のDメールが世界線変動率を変化させる。それぞれのDメールがもたらした変化は大きいものではないが、その変化によりIBN5100がラボから遠く離れてしまったため、世界線変動率が大きく変わることになった。2010年は未来ガジェット研究所がタイムマシンを開発する年であり、その周囲の状況は世界線変動率に多大な影響を与える。特にIBN5100の行方は、βとα世界線の分岐を決定する、重要要素となる。



◀第4章の中で、ダルが送ったDメールだけは過去を改変することができず、世界線変動率を変化させない。

Check!
4通のDメール

世界線変動率を変化させるDメールは、萌郁、るか、フェイリス、鈴羽に関係するもの。萌郁はDメールにより神社からIBN5100を回収する。るかのDメールはるかの性別を女の子に変えただけだが、女の子のるかは神社のIBN5100を壊してしまう。フェイリスのDメールではフェイリスの父親がIBN5100を手放す。鈴羽へのDメールはIBN5100を手に入れるため過去へと跳ぶ彼女を引き止めた。



Check!
タイムマシンオフ会

ダルがよく見に行くというSF関係のBBSのオフ会。鈴羽は未来においてバレル・タイターがオフ会に参加したという話を聞いており、そこに父を探しに行った。しかし、肝心のダルは岡部に騙されてラボのパーティに参加しており、父親に会えなかった鈴羽は失意のうちに1975年に跳ぶ。Dメールによって引き止められた場合、ダルは鈴羽を迎えに行くついでにオフ会に参加したようだ。



□Creater's Commentary

Ⓠ第4章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

ⒶDメールにより4人の女の子たちの過去を次々と改変していく章です。岡部が完全に調子に乗ってしまっています。それと同時に紅莉栖の隠された一面が垣間見える章でもあり、『シュタインズゲート』に到達するためには重要な章です。なぜ紅莉栖のメールがこの章に集中しているかと言うと、第3章までは岡部と紅莉栖は頻繁にメールするような仲になっていないからという単純な理由だったりします。

ⓆフェイリスのDメールは、秋葉原自体を大きく変えてしまいます。これが父親の生死と関連している、という設定が生まれた経緯をお教えください。また、街の改変と関連して、現実のラジ館が来年改装される、というニュースがありましたが、それを受けての心境や今の気持ちについて、お答えください。

Ⓐ過去を変えることで秋葉原が、萌えの街から電気街へ変化するというのは、企画段階から志倉が考えていたことで、このアイデアは必ず入れてほしいと言われていました。そして「萌え」を最もシンボリックに体現しているキャラはフェイリスでした。なのでこの2つの要素が組み合わされるのはむしろ必然だったのです。ラジ館改装については驚きや寂しさと同時に、何か運命的なものを感じます。



▲紅莉栖からの初メールは、上の実験用短文メール。初のキーワードメールは第4章、8月4日に送られてくるもので、以下のような内容。メールを送る仲にはなったが、まだ刺々しさが前面に出ている印象だ。

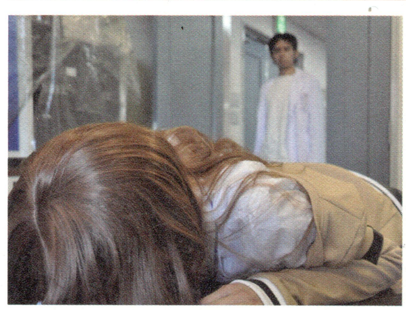
クリス初メール

件名：書いた？

レポートはちゃんと書いたんでしょうね？　言っとくけど昨日のは冗談で言ったわけじゃない。もし書いてないって言うなら岡部にサイエンティストを名乗る資格はない。論文の重要性については、まだ大学に入りたてのあんたより私の方がよっぽどよく知ってるんだからね！



◀ラジ館は2011年に改装予定。本作の舞台が2011年ならば危ないところだった。ただの偶然だろうか？



◀2010年4月から8月にかけ、物語における"始まりと終わりの場所"で、大規模な『STEINS;GATE』オフ会が4度開催された。写真は2010年7月28日のオフ会で、有志によって撮影された劇中の再現カット。

Chapter5 時空境界のドグマ -Dogma in Event Horizon-

時空境界 時空とは時間と空間を合わせたもの。現代物理学において時間と空間は同列に扱われる。境界はものごとや領域の境目を表す、広範な用例を持つ言葉。

ドグマ 宗教における教義・教理。また独断的な意見や、原理主義といった意味合いを含むこともある。ギリシア語では"真実と思われること"という意味。

紅莉栖がタイムリープ理論を完成させ、電話レンジ(仮)をタイムリープマシンに改造する。しかし彼らがタイムリープマシンを公開し、しかるべき研究機関に引き渡すことを決めたせいでラウンダーがラボを襲撃する。章の最後に行なわれるラウンダーの襲撃を境に物語は雰囲気を変え、後半に突入していく。さらに言うと萌郁がまゆりを撃ち、岡部がタイムリープを実行したところからストーリーは急加速することになる。



◀特定の条件を満たしていると、岡部が紅莉栖の相談に乗り、一緒に青森の父親に会いに行くという約束をする。

Check!
ラボとSERNを結ぶ直通回線

タイムリープはDメールと同じく、過去にデータを飛ばすことで行なう。このデータとは主に使用者の記憶だ。データはラボにあるタイムリープマシンから一度SERNのLHCまで送られて、ブラックホールによって圧縮される。ラボのある大檜山ビルからSERNまでは、SERNが引いた直通光回線で結ばれているため、3テラバイトを超えるデータでも約45秒あれば転送することが可能だ。



Check!
まゆりの死

世界線は収束すると考えられている。つまりタイムリープやDメールで幾ら過去を変えても、世界線変動率が変わらない限り、その世界線変動率で決定されている未来は変化しない。世界線変動率をわずかに変えただけではまゆりの死が回避できないことから、まゆりの死は岡部や紅莉栖の生存と同じく、α世界線がα世界線であるための根本的な要因となっていることが予想される。



□ Creater's Commentary

Q第5章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

Aタイムリープマシンの完成と、これまでの過去改変のツケが一気に押し寄せてくる章です。

Q紅莉栖とまゆりのシャワーシーンについて一言お願いします。

Aギャルゲー的なお約束のムフフ♥なサービスシーンです。それにしてもここまで露出度の高い絵が上がってくるとは、テキストを書いた時点では予想していませんでした。紅莉栖のおっぱいが大きすぎる気がしますがきっと気のせいです!

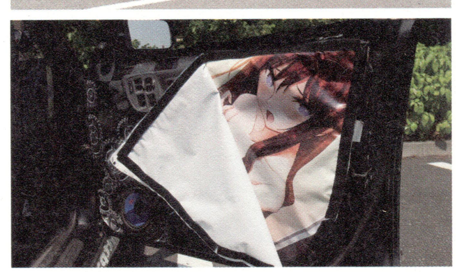
Qほぼ初めてのアクションシーンであるラウンダーの襲撃が発生します。このアクションシーンで気をつけたことなど、あれば教えてください。

Aラウンダーの皆さんについてはできるだけプロっぽい動きをするようにしました。単なるチンピラではなく、特殊部隊上がりであり任務のために行動しているという連中です。なので無駄口は一切叩かないようにしています。逆にこういう修羅場についてはド素人である萌郁は完全にテンパっていてベラベラ喋ってしまっているわけです。ラウンダーが全員アロハシャツなどヘンテコな格好をしているのは、「秋葉原でよく見かける外国人観光客」を装って日本にやって来たからであり、もしも捕獲対象に逃げられて秋葉原の街を走り回ることになった場合を考えての格好だったりします。最初は全員AK-47を持っていたのですが、さすがに目立ちすぎるだろうと思って何人かはハンドガンに武装を変更しました。AKであることには特に意味はありません。単に有名な銃だからというだけです。銃にはそれほど詳しくないのです。



▲言及されているサービスカット。ちなみにバストサイズは紅莉栖79、まゆり85である。動転していた岡部にはこう見えたのかもしれない。全編で唯一、紅莉栖が改造制服もしくは白衣を着ていないシーンでもある。





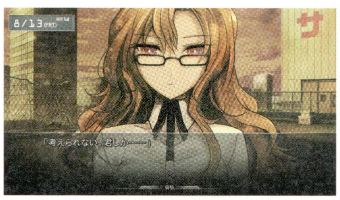
◀5pb.の公式痛車にも左の唯一のサービスカットが使用されている。歯車やタイムマシンをあしらったデザインがクール……と思いきや、ドア内側のマジックテープを剥がすと裸の紅莉栖が!? このHENTAI!

Chapter6 形而上のネクローシス
-Metaphysics Necrosis-

形而上 形がないもの。時間と空間の影響下では認識できないもの。第6章ではまゆりが何度も死ぬことになるが、それは岡部以外には認識できない。

ネクローシス 壊死。外的な要因による細胞死。細胞の自殺であるアポトーシスとは区別される。第6章のまゆりの死は、外的な要因によるものである。

繰り返されるまゆりの死、鈴羽の正体が判明、鈴羽の父親探しなどが連続して起きるため、第4章と並んで長い章。鈴羽が未来から来たと分かったことで、彼女の口から多くの情報が語られる。特に重要なのは、アトラクタフィールド理論に基づいた世界構造の知識と、その知識を使ったまゆりの救済方法だ。これにより岡部にはIBN5100を入手して、エシュロンに捕捉された最初のDメールを消すという明確な目標ができた。

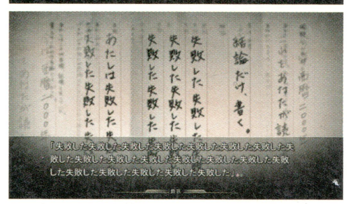


◀岡部と対峙した萌郁からはラウンダーの情報が得られる。萌郁は岡部がジョン・タイターだと考えているようだ。

Check! 鈴羽ルートエンディング

IBN5100を入手するために1975年へと旅立った鈴羽。しかし彼女は記憶を失い、目的も忘れて24年間を過ごしてしまう。鈴羽ルートでの岡部は、タイムリープで鈴羽が旅立つ前の2日間を繰り返すことでまゆりの死と、鈴羽の絶望を防ごうとする。しかし、繰り返す日々の中で生の意義を見失った岡部は、生きながら死んだような状態になってしまう。そのことに気付いた鈴羽は岡部の感情を呼び覚まし、彼を連れて1975年へと旅立つのだった。エンディングの中でも未来への希望をつないだ時点で終了している、先の気になるストーリーである





▶鈴羽は1999年に記憶を取り戻し、失意の中2000年に自殺した。岡部は鈴羽の手紙と天王寺の証言からそのことを知り、激しく動揺する。

□ Creater's Commentary

Ⓠ第6章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

Ⓐ第6章は世界の構造を説明するための章であると同時に、鈴羽のエピソードでもあります。この章で、運命に抗うための目標を岡部とプレイヤーに提示することで、エンディングまで一気に物語を加速させていきます。

Ⓠ鈴羽ルートのエンディング(不可逆のリブート)について質問です。1975年に二人で跳んだ後、彼・彼女の関係はどうなるのでしょうか。恋人になる可能性はありますか?

Ⓐその可能性はあるでしょうね。でも僕のなんとなくのイメージですが、二人とも記憶をなくしてしまい、一緒に手をつないで歩いていく、といったものはありますね。そこから先、使命を果たせたかは分らないですけどね。

Ⓠ繰り返されるまゆりの死を筆頭に、過去に戻った鈴羽の絶望などが混じり、物語は一気に緊迫感を増します。第5章までと第6章からで、気をつけて変化させたポイントなどがあれば教えてください。

Ⓐ最も明確で意図的な変化としては岡部倫太郎が鳳凰院凶真にならなくなったという点があります。第5章までは厨二病発言で適当なことばかり言っていましたが、それがほぼなくなります。



▲第11章にはもう一つ、鈴羽の手を取るシーンがある。この時の岡部の台詞「……結局、俺がお前の手を握るように運命は収束するんだろ」は、不可逆のリブートのことを加味すると、より深みが増す。



▲この章でα世界線の鈴羽は去り、橋田鈴としての消息のみが伝えられる。

memo 1975年はどんな年だったのか

ここでは1975年がどんな時代だったのか、その年の出来事を通して紹介する。世界的に大きな出来事は、マイクロソフトの設立、ベトナム戦争終結、ジョン・ザッカリー・デロリアンがニューヨークにデロリアンモーターカンパニー(DMC)を設立、などがあげられる。日本に目を移すと「タイムボカン」「秘密戦隊ゴレンジャー」の放映が始まっており、プッシュ式公衆電話機やベータマックスの家庭用ビデオテープレコーダ1号機が発売され、歌手・イルカの「なごり雪」が大ヒットした年だ。30代前後のユーザーには少し懐かしい時代かもしれない。



◀放映開始年と関係があるかは不明だが、フェイリスのコスプレは「タイムボカンシリーズ」の某悪役女性キャラを思わせる。

Chapter7 -Made in Complex- 虚像歪曲のコンプレックス

虚像歪曲 虚像とはレンズや鏡が屈折・反射させた光が結ぶ、実体を伴わない象。歪曲とは、ものがゆがむこと。どちらも、ゆがんだ情報に対しても使用する。

コンプレックス 複合体、合成物といった意味の英語。心理学では「ある事柄に無関係の感情が結合している状態」を表す。劣等コンプレックスが有名。

IBN5100入手のためには、世界線変動率を変化させたDメールをすべて打ち消さなくてはならない。しかし岡部はフェイリスが送ったDメールの内容を知らない。岡部は解決策もないままフェイリスが雷ネットABの大会で優勝するために働き、敵チームから彼女を守った。その中でフェイリスはDメールの記憶を思い出し、「再会」した父親と再び別れる決意を固める。フェイリスの想いがストーリーの核となり、岡部もそれに寄り沿う形となる。



◀フェイリスの父、秋葉幸高。ドラマCDでは、若い頃にドクター中鉢のタイムマシン開発を支援していたことが分かる。

Check! フェイリスルートエンディング

フェイリスの送ったDメールを打ち消すこと、それはフェイリスの思い出を消し、フェイリスの父親を殺すことに他ならない。ためらいを覚えた岡部は1通目のDメールを打ち消さず、さらにフェイリスの父がIBN5100を手放すことのないように、2通目のDメールを送ることを提案する。そのDメールの結果、岡部はΩ世界線に辿りついた。Ω世界線での岡部はまゆりやダルとの関係性を失っている代わり、雷ネットABの強豪プレイヤーであり、フェイリスの恋人である。このエンディングは紅莉栖もまゆりも命を落とさない、ある種の理想形の一つだといえる。





▶まゆりが死なないことを確かめた岡部は、この世界線で生きていくことを決める。岡部自身の孤独と痛みは別として……。

□Creater's Commentary

Ⓠ第7章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

Ⓐやはり最大の見せ場は4℃の存在でしょう。この章でしか出てきませんので。……という冗談は置いておいて、第7章はフェイリスのエピソードです。僕は『STEINS;GATE』をあくまでギャルゲーとして作っていたので、第7章と第8章はその色が濃くなっています。

Ⓠフェイリスルートのエンディングにおける、フェイリスの記憶の中の岡部（Dメールにより意識が移動してくる前）はどんな人物だったのでしょうか。

Ⓐあのフェイリスの良きパートナーになれるということは、本編の岡部以上に厨二病度が進行していたのかもしれないですね。例えば「ずっと俺のターン」の人みたいに。



▲恋愛色が濃いという第7章だが、雷ネットABの対戦シーンが念入りに描写されるため、まるで別のゲームのような雰囲気もある。雷ネットABに関してはすでに完成しており、いつか商品化の動きも!?

memo

ずっと俺のターンの人

上記林氏のコメントより。原作コミック、アニメ、TCGなどで有名な「遊☆戯☆王」の登場人物・海馬瀬人のこと。アニメも含めた原作中でこの台詞を言うことはないが、ネットでは完全にイメージが一人歩きしている。「これがシュタインズゲートの選択だ」と叫ぶ彼をイメージすると……妙にハマる気はする。



▲本作でTCGといえば、「雷ネットAB」と4℃。厨二とTCGは好相性？



◀フェイリスのDメールは秋葉原に多大な影響を与えるが、現実の秋葉原の方でも『STEINS;GATE』を放ってはおかなかった。こちらは紅莉栖が表紙を飾った、秋葉原限定版の週刊アスキー（2010年7月末に無料配布）。

Chapter8 -Fractal Androgynous- 相似のアンドロギュノス

自己相似 相似とは、互いに似ていること。"自己相似"という言葉もあるが、男性のるかと女性のるか、自己との相似という意味に捕えた方がしっくりくる。

アンドロギュノス プラトンの『饗宴』で語られる、男女が背中合わせにくっついたような姿をしている古代の人間。転じて両性具有を表す言葉になった。

るかを女の子に変えたDメールを打ち消そうとする岡部。そこで、るかから飛び出した条件は「まゆりが危険になるまで」という条件で、岡部と恋人になることだった。岡部は受け入れ、二人はぎこちない恋人関係を続けるが、やはり気持ちのずれは否めない。最後はデートの代わりに鳳凰院凶真としてるかを修行させ、自然な関係を取り戻す。描かれる弟子と師匠としての関係は、二人の距離の以前への回帰と、日常への収斂でもあった。



◀るかの告白に驚いた岡部は「戦略的撤退を計る」と言い残し、5日という「過去最長」のタイムリープを行なう。

Check!
るかルートエンディング

鈴羽、フェイリスの思い出を犠牲にして世界線変動率を変化させてきた岡部は、るかの思い出まで消すことができず、るかを男に戻すためのDメールを送らないことを決める。そのためまゆりの命は、予定されていた通り、岡部の目の前で消えた。岡部はまゆりを見捨てた自分の決断にしばらく塞ぎこむが、紅莉栖からるかに対する責任をとるべきだと言われ、るかと二人で生きていくことを決める。そして、まゆりの死を避けることができず、SERNによるディストピアも完成することが予想される、少し苦さの残るエンディングが訪れる。





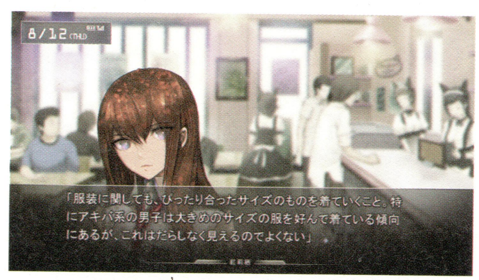
▶スタッフロールの最後に希望のある画像が表示される。もしかすると想定外の要素が介入する余地があり、未来は明るいのかもしれない。

□Creater's Commentary

Ⓠ第8章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。
Ⓐるかのエピソードです。そしてオペレーション・クリスティーナ。
Ⓠ岡部と紅莉栖がデートについて勉強するシーンは、二人が真面目なだけに笑いを誘います。参考にされた自身の経験や、スタッフの経験などはありますか。
Ⓐこのエピソードはさすがに実体験などは参考にはしていませんが、ネット上によくある『初デート時の心得』のようなものは読んだりしました。
Ⓠ第7章に続いて、第8章にもややコミカルな雰囲気がありますが、このルートでは「背徳と再生のリンク」エンドを迎えようとする限り、最後までるかは女性です。シリアスな雰囲気が必須であることは置いておいて、仮に、林さんが何か絶対的な理由で「るかを女性にするのでなく、男の娘のままでこのルートにオチをつける」ことを要求されたとしたら、どういう展開にされますか？
Ⓐ「性別なんて関係ない。愛さえあれば無問題」みたいな。るかは女の子にしか見えないのでChu☆Chuしてもいいと思います！



▲オペレーション・クリスティーナとは、るかに対し「お前は本当は男だった」という真相を告げる役割を紅莉栖に押し付けるという岡部の作戦だ。



◀紅莉栖はデートのマニュアル本にも、持ち前の知的好奇心を発揮する。



▲ルカ子とChu☆Chuする権利をやろう！　と制作サイドからのお墨付きが！



◀男の娘として人気のるかだが、「男だからこそ良い」というファンは多い。

Chapter9 無限連鎖のアポトーシス
-Endless Apoptosis-

無限連鎖 無限は限りのないこと。連鎖は互いに繋がっていること。つまり"無限連鎖"とは、物事の繋がりが限りなく続いているという意味になる。

アポトーシス 第6章のネクローシス(外的な要因による細胞死)に対する、個体の状態を良く保つための自発的な細胞死であり、細胞の自殺とも表現される。

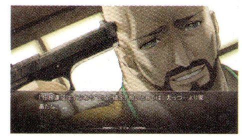
萌郁の自殺、天王寺の自殺、綯による殺人など、衝撃的なことが起こる章。第8章はやや気楽なシーンもあったが、このチャプターでは再び雰囲気が引き締まる。エンディングこそ用意されていないが萌郁を中心とする話であり、これまで描かれなかった萌郁の内面が描かれていく。それと絡む形で天王寺がラウンダーの指揮官・FBその人であることも明らかになるが、彼の動機については、最後まで背景がほのめかされるに留まる。



◀萌郁がヒロインとなるルートも、プロットだけはいくつか存在。その一部がドラマCDYで描かれている。

Check! 切り捨てられた萌郁

IBN5100を萌郁が手に入れた世界では、萌郁はラウンダーから切り捨てられてしまう。これはIBN5100を見つけたメンバーは始末するというラウンダーの方針からすると奇異なことだ。岡部は天王寺が萌郁を生かすために連絡を絶ったのではないかと推測する。しかし天王寺は「うるせえな。いろいろあるんだよ」と言うのみで、多くは語らないため、彼の意図と内心は不明のままだ。



Check! 綯のタイムリープ

天王寺が自殺した世界線変動率の世界では、綯が岡部と萌郁に深い恨みを抱いて成長する。そして15年後、岡部を殺した綯はタイムリープマシンで時間跳躍を繰り返して2010年に到達。未来ではすでに死んでおり、自分の手で殺せなかった萌郁を手にかける。物語の舞台にはならないが、タイムリープしていない綯が最初に天王寺の自殺を目撃する世界線も別に存在することになる。



□ Creater's Commentary

@第9章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

Ⓐ萌郁と天王寺親子のエピソード。第9章は個人的に気に入っている場面が多いです。萌郁との対決や綯のエピソードなどはかなり僕の趣味が入っていたりします。

@ミスターブラウンの死に様は非常に印象的です。彼の死に方は最初から自殺と決まっていたのですか？

Ⓐ天王寺親子についてはもっと掘り下げたかったのですが、全体のテンポを重視してあえて省きました。天王寺の死に様については元々は岡部との直接対決や、萌郁が天王寺を殺したりといった展開も考えたのですが、復讐にはしたくなかったので現在の形になりました。



◀あまりアクションに向かない岡部と萌郁の対決は、精神戦がメイン。



◀死に際し、遺言らしきものをまったく残さないところが天王寺らしい。



▶天王寺と言えばブラウン管フェチとしても印象深い。写真は天王寺の「ブラウン管萌え」エプロンを元にしたコスパ製作のTシャツ。意外と人気なのだとか。

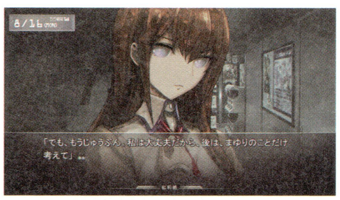




▲林氏がシナリオを書いていて最も楽しかったという、綯の復讐者としてのシーン。ノリノリの筆はプレイヤーに大きな衝撃を与えることになった。

Chapter10 -Stardust Sky- 透明のスターダスト or Chapter10 -Paradox Meltdown- 因果律のメルト

IBN5100を入手した世界線変動率に帰還し、まゆりを助ける準備を整えた岡部。しかし世界線βでは紅莉栖がすでに死んでいることを思い出す。まゆりを助ければ紅莉栖が、紅莉栖を助ければまゆりが……死ぬ。どちらも選べない岡部は苦悶と葛藤の末、まゆりを助けることを決める。後半は第11章に入る条件を満たしていない場合まゆりにすべてを打ち明けるシーンが、満たしている場合、紅莉栖とのエピソードが描かれる。



◀条件を満たしていると、第10章は「因果律のメルト」というタイトルになり、紅莉栖に焦点が当たる。

Check! まゆりルートエンディング

岡部はまゆりにこれまでの経緯をすべて話し、二人でアメリカに帰る紅莉栖を見送る。その後、IBN5100を使ってSERNのサーバから最初のDメールを削除、α世界線からβ世界線に移動した。β世界線で岡部はまゆりを恋人にし、どこかが欠けた寂しさを感じながらも幸せに生きていく。このエンディングにおいても、世界線変動前の記憶を岡部以外の人間が思い出す、という現象が起きる。まゆりが紅莉栖の「幸せになりなさい」という台詞を憶えていることは、紅莉栖を助けられないこのエンディングにおいて、大きな救いとなってくれる。





▶物語全体でも、見せ場となるシーンが多い。岡部に抱きつき、まゆりが告白するシーンで、まゆりの口調が変化する瞬間は象徴的。

□Creater's Commentary

Ⓠ第10章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

Ⓐ『STEINS;GATE』にはいくつかのテーマがあるのですが、そのうちの1つである「二者択一」を最も残酷な形で岡部とプレイヤーに突きつけるエピソードです。

Ⓠまゆりルートエンディング「透明のスターダスト」は、ついにβ世界線にたどり着いたという達成感と、紅莉栖を失った喪失感が同居する難しいエンディングだったと思います。このエンディングを描くにあたり、気を配ったり苦心したことはありますか。

Ⓐ岡部とプレイヤーはすべて知っているのに、まゆりは何も知らずに脳天気に岡部と恋人関係を満喫している、というのは、場合によってはプレイヤーがまゆりに対して反感を抱きかねない危険なシチュエーションです。なのでそこはかなり気を遣って描写しました。



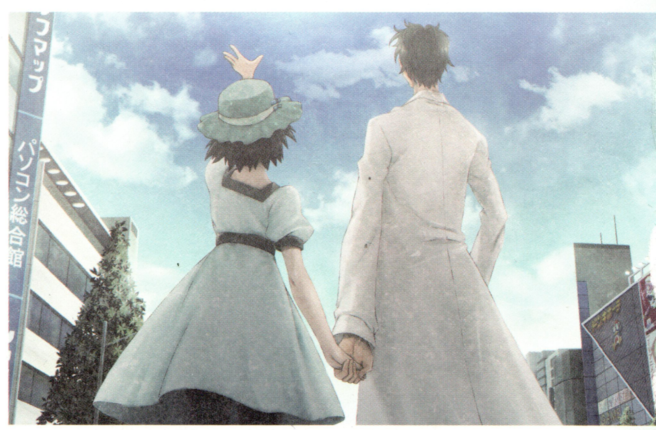
▲まゆりと紅莉栖どちらを救うのか、決めるのは岡部でありプレイヤーだ。各ヒロインのルートでは、毎回重い選択が必要になる。葛藤で運命を決めるDメールをなかなか送信できなかったプレイヤーも多いだろう。



◀紅莉栖のことをまゆりはどこかで覚えている。哀しみが岡部の胸を締めつける。



◀紅莉栖ファンにとっては切なすぎた名シーンだろう。





◀ドラマCDβ「無限遠点のアークライト」においても、まゆりは何も知らず、そのせいで傷付いた岡部の心に踏み込めない。この情報格差が、彼女なりの孤独と葛藤を生み出し、その内面を複層化している。優れた演出といえるだろう。

Chapter11 -Open The Steins Gate- 境界面上のシュタインズゲート

境界面上 境界はものごとや領域の境目。面とあることから境界が二次元であること、上とあることから、その2次元空間にある存在を指していることが分かる。

シュタインズゲート 漢字で書くと"運命石の扉"。岡部が考えた造語であり、深い意味はない。未来の岡部は未知の世界線を『シュタインズゲート』と名付けた。

紅莉栖を捨ててまゆりを助け、すべてが終わったかと思った岡部の前に現れたのは、β世界線の未来からやって来た鈴羽だった。鈴羽は第三次世界大戦を防ぐために、紅莉栖を救い未知の世界線、『シュタインズゲート』に辿りつかなくてはならないという。岡部は諦めにも似た感情で鈴羽の手を取り、タイムマシンで過去へと跳ぶことになる。すべての条件を満たすことで入れる最後の章。怒涛の勢いでエンディングまで突き進んでいく。



◀そして物語はプロローグの時間へと還る。一周して様々な要素が噛みあっていくさまは、実に壮観である。

Check! シュタインズゲートの選択

エピローグでは『シュタインズゲート』におけるラボメンの姿が描かれる。コスプレデビューしたるかはウェブ上で話題沸騰中だ。フェイリスは相変わらずだが雷ネットABの大会に出るようになった。萌郁はブラウン管工房のアルバイトになったようだ。まゆりとダルは変わらないが、もう近い未来に不安はない。そして岡部は紅莉栖と再会を果たす。世界線『シュタインズゲート』について詳しくは語られない。ただそれがアトラクタフィールドの狭間にあること、そして干渉できず、観測もできない、無限の可能性が存在する世界だと鈴羽の口から語られる。





▶これまで各ルートでヒロインたちは世界線変動前の記憶を思い出すことがあった。最後は紅莉栖が自分のあだ名を思い出すことになる。

□ Creater's Commentary

Ⓠ蛇足ではありますが、あえて第11章の見どころもしくは、章全体の役割や意図を教えてください。

Ⓐ物語はやはりハッピーエンドで終わってこそだと考えています。これは僕と志倉の共通の考えです。昔は僕も厨二病末期状態でして、バッドエンド至上主義だったりしたので、第10章の紅莉栖エンドでも満足していたのでしょうが、『STEINS;GATE』は絶対にハッピーエンドにしたかった。であれば、第10章終了時点の状況からどうやってハッピーエンドへと持って行くべきか。その答えが最終章、「Chapter11」です。ただし、それまでの過程を無視してちゃぶ台をひっくり返すような超展開ではない形でのハッピーエンドにすることが至上命題でした。

Ⓠラボメンにピンバッジを配っていくというエンディングが綺麗にはまっています。他にエンディングの案はどんなものがありましたか。

Ⓐピンバッジを配るというエンディングについてはごく自然に決まったと思います。ただ紅莉栖の最後の台詞については別パターンがあったりしました。例えば「はいはいワロスワロス」とか「厨二病乙」とか。でも最後がそれではあまりにもひどいと思って、現在の台詞に落ち着きました。



◀PC版のみにあるコンプリートCG。「アルパカマン」ネタにも類似したメタフィクション風ギミックで、ラボメンナンバー009はモニターの前の……という心憎い演出だ。

『STEINS;GATE』シナリオテキストボリューム

	文字数	バイト数	備考
プロローグ	20249字	41,907	伏線の数々に注目
第1章	109121字	221,376	—
第2章	124849字	254,204	SERNハッキング開始
第3章	100652字	206,695	—
第4章	125152字	256,038	Dメール実験開始
第5章	88850字	182,429	—
第6章	160715字	331,674	本編最長のシナリオ
第7章	99610字	205,083	—
第8章	84014字	173,124	—
第9章	87974字	182,633	—
第10章	68998字	142,864	究極の二択
第11章	61333字	126,701	—
エピローグ	14095字	29,180	読み返すだけで胸熱
合計	1145612字	2,353,908	お疲れ様でした

※要素指定・記号・演出指示など含む。空白・改行は除く　※随時挿入のTips含む　※シナリオメール一部含む。ランダムメールは含まない



◀一般的なライトノベル7冊分以上の膨大なシナリオを破綻なく書き上げた林氏。今回のインタビューでは非常に気さくに、また熱心に答えていただいた。

▶Xbox 360版にはコンプリートCGがないが、CGライブラリーをすべて埋めると、ラボメンピンバッチのゲーマーアイコンが入手できる。演出は違うが、ゲームを最後までやってくれたプレイヤーをラボメンとして迎えるという意図は変わらない。ピンバッチは他にもコミケのグッズなど様々なところで使用されている。

□新世界線年表

この世界線年表はゲーム本編の年表にドラマCD、コミック「亡環のリベリオン」、コミケグッズのイラスト集内収録の「遙遠のヴァルハラ」の内容を反映させたものである。それぞれの世界線の関係を把握し、重層的な世界観を楽しんでほしい。

世界線名称	AD1975	AD1986	AD1992	AD1994	AD2000	AD2001	AD2007前後
アトラクタフィールドγ (※ドラマCDγ「暗黒次元のハイド」より) 世界線変動率…2.615074			●るかの母親が、未来からのポケベルの着信を受ける ●SERNの科学者が、るかの母親のポケベルの着信を調べる ●女性のるかが誕生		●コンピューターの誤作動による、2000年クラッシュが発生。 ●2000年クラッシュで岡部とまゆりの両親が死亡		●岡部がまゆりと再会
アトラクタフィールドβ　世界線3 世界線変動率…1.130212	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手		●男性のるかが誕生		●秋葉幸高事故死 ●アメリカの掲示板にジョン・タイターが書き込み始める	●秋葉幸高の死後、柳林神社にIBN5100を奉納	
アトラクタフィールドβ　世界線2 世界線変動率…1.130205	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手		●男性のるかが誕生		●秋葉幸高事故死 ●アメリカの掲示板にジョン・タイターが書き込み始める	●秋葉幸高の死後、柳林神社にIBN5100を奉納	
アトラクタフィールドβ　世界線1 世界線変動率…1.130426→1.130238	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手		●男性のるかが誕生		●秋葉幸高事故死 ●アメリカの掲示板にジョン・タイターが書き込み始める	●秋葉幸高の死後、柳林神社にIBN5100を奉納	
アトラクタフィールドβ (※ドラマCDβ「無限遠点のアークライト」より) 世界線変動率…1.129848	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手		●男性のるかが誕生		●秋葉幸高事故死 ●アメリカの掲示板にジョン・タイターが書き込み始める	●秋葉幸高の死後、柳林神社にIBN5100を奉納	
シュタインズゲート 世界線変動率…1.048596			●男性のるかが誕生		●秋葉幸高事故死		
アトラクターフィールドα　世界線1 世界線変動率…0.571024 ～ 0.571015→0.571046	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手	●橋田教授、秋葉幸高、ドクター中鉢がタイムマシン開発を始める(※ドラマCDα「哀心迷図のバベル」より)	●男性のるかが誕生	●不況のため、ドクター中鉢らのタイムマシン開発計画の規模が縮小される(※ドラマCDα「哀心迷図のバベル」より)	●橋田鈴(鈴羽)病死 ●秋葉幸高事故死	●秋葉幸高の死後、柳林神社にIBN5100を奉納	
アトラクターフィールドα　世界線2 世界線変動率…0.523299→0.523307	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手		●男性のるかが誕生		●橋田鈴(鈴羽)病死 ●秋葉幸高事故死	●秋葉幸高の死後、柳林神社にIBN5100を奉納	
アトラクターフィールドα　世界線3 世界線変動率…0.456903→0.456914	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手		●るかの母親が、未来からのポケベルの着信を受ける ●女性のるかが誕生		●橋田鈴(鈴羽)病死 ●秋葉幸高事故死	●秋葉幸高の死後、柳林神社にIBN5100を奉納	
アトラクターフィールドα　世界線4 世界線変動率…0.409420→0.409431	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●IBN5100を入手		●るかの母親が、未来からのポケベルの着信を受ける ●女性のるかが誕生		●橋田鈴(鈴羽)病死 ●Dメールが届き秋葉幸高生存、IBN5100を売却		
アトラクターフィールドα　世界線5 世界線変動率…0.337187 (※シュタインズ・ゲートイラストレーションズコレクション「遙遠のヴァルハラ」より) 世界線変動率…0.334581	●鈴羽がタイムトラベルして秋葉原に到着 ●記憶を失いIBN5100を入手できず		●るかの母親が、未来からのポケベルの着信を受ける ●女性のるかが誕生		●橋田鈴(鈴羽)自殺 ●秋葉幸高生存(Dメールが届く) ●IBN5100が秋葉幸高に届かない		
アトラクターフィールドΩ 世界線変動率…－0.275349					●秋葉幸高生存		

AD2009.1.4	AD2010.7.28	AD2010.7.31	AD2010.8.1	AD2010.8.3	AD2010.8.4	AD2010.8.6	AD2010.8.7	AD2010.8.9	AD2010.8.10
	●紅莉栖が生存								
	●ラジ館の屋上にタイムマシン出現 ●ドクター中鉢記者会見 ●岡部がドクター中鉢に刺され、紅莉栖が生存		●柳林神社からIBN5100をラボに運ぶ						
	●ラジ館の屋上にタイムマシン出現 ●ドクター中鉢記者会見 ●岡部が紅莉栖を刺し、紅莉栖が死亡		●柳林神社からIBN5100をラボに運ぶ						
START	●ラジ館の屋上にタイムマシン出現 ●ドクター中鉢記者会見 ●紅莉栖が死亡 ●ダルへのメールがDメールになる		●柳林神社からIBN5100をラボに運ぶ						
	●ラジ館の屋上にタイムマシン出現 ●ドクター中鉢記者会見 ●岡部が紅莉栖を刺し、紅莉栖が死亡		●柳林神社からIBN5100をラボに運ぶ						
	●ドクター中鉢記者会見 ●紅莉栖が生存		●萌郁と秋葉原でIBN5100を捜すが発見できず						
	●ラジ館屋上に人工衛星激突 ●ドクター中鉢記者会見中止 ●紅莉栖が生存		●柳林神社からIBN5100をラボに運ぶ	●ロト6のDメールを送信する	●萌郁がDメールを送信			●鈴羽が1975年にタイムトラベル	
	●ラジ館屋上に人工衛星激突 ●ドクター中鉢記者会見中止 ●紅莉栖が生存	●萌郁の携帯にDメール届く	●8月1日時点で柳林神社にIBN5100がない（萌郁に奪われた）			●るかがDメールを送信		●鈴羽が1975年にタイムトラベル	
●女性のるかが誤ってIBN5100を壊す	●ラジ館屋上に人工衛星激突 ●ドクター中鉢記者会見中止 ●紅莉栖が生存		●8月1日時点で柳林神社にIBN5100がない（るかに壊された）				●フェイリスがDメールを送信	●鈴羽が1975年にタイムトラベル	
	●ラジ館屋上に人工衛星激突 ●ドクター中鉢記者会見中止 ●紅莉栖が生存		●8月1日時点で柳林神社にIBN5100がない（秋葉幸高に売却された）					●鈴羽が1975年にタイムトラベル	●岡部が自分に、鈴羽を引き止めるDメールを送信
	●ラジ館屋上に人工衛星激突 ●ドクター中鉢記者会見中止 ●紅莉栖が生存		●8月1日時点で柳林神社にIBN5100がない（鈴羽が入手できず）					●岡部が自分からのDメールを受け取る ●鈴羽がタイムトラベルを延期	●未明に豪雨、タイムマシンが故障 ●未来からのSERNの刺客が天王寺裕吾と接触（※コミック「亡環のリベリオン」より）
	●紅莉栖が生存								

AD2010.8.13		AD2010.8.14	AD2010.8.15	AD2010.8.16	AD2010.8.17	AD2010.8.20	AD2010.8.21	AD2010.9	AD2010 ～ 2011
			●岡部はラウンダーの一員 ●萌郁と岡部は、ラウンダーの仕事でのパートナー同士 ●まゆりは不治の病にかかっている ●岡部、ユーロポールの捜査官を殺害	●ラウンダーのブラボー部隊がラボを襲撃 ●岡部と萌郁が協力してDメールを送信する→ラボメン全員で海水浴に行く世界線へ移動					
			●萌郁が生存 ●天王寺が生存				●電話レンジ(仮)とIBN5100を破棄 ●岡部が紅莉栖救出に失敗。ラジ館屋上に帰還後、紅莉栖救出に再挑戦する ●ドクター中鉢がロシアに亡命する		●再び岡部がタイムマシン理論と向き合う
			●萌郁が生存 ●天王寺が生存	紅莉栖END	●→紅莉栖END ●因果律のメルト	一定条件を満たすとTRUE ENDに派生	●電話レンジ(仮)とIBN5100を破棄 ●ラジ館屋上に鈴羽が出現 ●紅莉栖を救うため、7月28日にタイムトラベル ●岡部のタイムトラベル中に、屋上にもう1台のタイムマシンが出現(※ドラマCDβ「無限遠点のアークライト」より) ●ドクター中鉢がロシアに亡命する		●再び岡部がタイムマシン理論と向き合う
			●萌郁が生存 ●天王寺が生存	まゆりEND	●→まゆりEND ●透明のスターダスト		●電話レンジ(仮)とIBN5100を破棄 ●ドクター中鉢がロシアに亡命する	●まゆりと岡部が恋人関係になる	●再び岡部がタイムマシン理論と向き合う
			●萌郁が生存 ●天王寺が生存				●電話レンジ(仮)とIBN5100を破棄 ●岡部が紅莉栖救出に失敗。ラジ館屋上に帰還するが、紅莉栖救出に再挑戦する気力がない ●ドクター中鉢がロシアに亡命する		●岡部は鳳凰院凶真を封印し、過去に干渉しないと誓う ●まゆりは岡部を立ち直らせようとする ●鈴羽がラボに泊り込むようになる
			●萌郁が生存 ●天王寺が生存		ここまでの過程によりルート分岐	TRUE END	●電話レンジ(仮)を破棄 ●中鉢論文焼失、ドクター中鉢逮捕 ●岡部が血まみれでラジ館屋上に出現、入院する→TRUE END ●境界面上のシュタインズゲート	●岡部が退院する ●ラジ館前で岡部と紅莉栖が再会する	
●紅莉栖の手でタイムリープマシンが完成する			●萌郁が生存 ●天王寺が生存		●まゆりが死亡 ●エシュロンに捉えられた最初のDメールを削除				●岡部、ダル、紅莉栖がSERNに拉致される ●岡部、ダル脱走、レジスタンスを結成する
●紅莉栖の手でタイムリープマシンが完成する			●萌郁が死亡 ●天王寺が自殺 ●綯の正体を確かめるかどうかの選択 ●FBの携帯から取り消しDメールを送る	●まゆりが死亡。その後タイムリープで戻る					●岡部、ダル、紅莉栖がSERNに拉致される ●岡部、ダル脱走、レジスタンスを結成する
●紅莉栖の手でタイムリープマシンが完成する			●まゆりが死亡 ●るか母への取り消しDメールを送るかどうかの選択 ●萌郁が死亡 ●天王寺が死亡			●るかがタイムリープを決断→るかEND ●背徳と再生のリンク	るかEND		●岡部、SERNの監視下に置かれる
●雷ネットAB公式大会決勝 ●紅莉栖の手でタイムリープマシンが完成する		●まゆりが死亡 ●秋葉幸高への取り消しDメールを送るかどうかの選択	●萌郁が死亡 ●天王寺が死亡						●岡部、ダル、紅莉栖がSERNに拉致される ●岡部、ダル脱走、レジスタンスを結成する
●紅莉栖の手でタイムリープマシンが完成する ●まゆりが死亡 ●鈴羽が1975年にタイムトラベル ●自分への取り消しDメールを送るかどうかの選択	鈴羽END ●タイムリープで8月12日から13日の間を繰り返す。 ●その後鈴羽と岡部が1975年にタイムトラベル→鈴羽END ●不可逆のリブート		●萌郁が死亡 ●天王寺が死亡						●岡部、ダル、紅莉栖がSERNに拉致される
		●まゆりが生存 ●ラボ消滅、岡部はまゆり、ダルと面識がない ●岡部とフェイリスは恋人関係	●岡部がフェイリスと雷ネットAB公式大会決勝に出場→フェイリスEND ●分離喪失のジャメヴ	フェイリスEND					

取り消しDメールを送信

取り消しDメールを送信

取り消しDメールを送信しない

取り消しDメールを送信

取り消しDメールを送信

別のDメールを送信

取り消しDメールを送信しない

	AD2011.7.7	AD2011.12.21	AD2011.12.29	AD2025前後	AD2025	AD2033	AD2034	AD2036	まとめ
					●岡部が生存		●SERNがディストピアを完成させる	●岡部、300人委員会の一員になり、ラウンダーのトップに君臨する ●鈴羽が2010年へ向かってタイムトラベルを開始する	ドラマCDγの世界線。岡部はラウンダーの一員で、萌郁とパートナーの関係。まゆりは不治の病に侵されている。過去に2000年問題が起こっており、未来では岡部がラウンダーのトップになる
				●第三次世界大戦が勃発	●岡部が2010年にDメールを送信 ●岡部が死亡	●ダルが生存		●鈴羽がタイムトラベルを開始(1975年、2000年経由で2010年へ)	まゆりにビンタを受け、岡部は2回目の紅莉栖救出に向かうことを決意。岡部が中鉢に刺され、紅莉栖を助け出すことに成功する。未来では第3次世界大戦が起こり、鈴羽がラジ館屋上にやってくる
				●第三次世界大戦が勃発	●岡部が2010年にDメールを送信 ●岡部が死亡	●ダルが生存		●鈴羽がタイムトラベルを開始(1975年、2000年経由で2010年へ)	紅莉栖ENDの世界線。ラジ館屋上に鈴羽が到着、岡部はタイムマシンで紅莉栖救出に向かう。しかし岡部は紅莉栖を刺殺。岡部の時間移動中、ラジ館屋上にもう1台のタイムマシンをまゆりが観測する
				●第三次世界大戦が勃発	●岡部が2010年にDメールを送信 ●岡部が死亡	●ダルが生存		●鈴羽がタイムトラベルを開始(1975年、2000年経由で2010年へ)	1.130426は本編開始時の世界線。ラジ館で紅莉栖が刺殺され、岡部が最初のDメールを送る。1.130238はまゆりENDの世界線。未来では第3次世界大戦が起こり、鈴羽がラジ館屋上にやってくる
	●まゆりは鈴羽とともに、8月21日へとタイムトラベル			●第三次世界大戦が勃発	●岡部がまゆりをかばい、強盗に撃たれて死亡 ●まゆりが生存	●ダルが生存		●鈴羽がタイムトラベルを開始(1975年、2000年経由で2010年へ)	ドラマCDβの世界線。岡部が紅莉栖救出をあきらめる。未来では第3次世界大戦が起こり、岡部は2025年にまゆりをかばって強盗に撃たれ死亡。その運命を変えるため、まゆりが時間移動を試みる
									TRUE ENDの世界線。紅莉栖の救出に成功し、中鉢論文が消失。IBN5100は見つからない。岡部は8月21日にラジ館屋上に血まみれで出現、入院する。岡部が紅莉栖と再会したあとの未来は未確定
			●ダル、阿万音由季とコミマで出会う		●岡部、ラウンダーの襲撃によって死亡	●ダル、ラウンダーの襲撃によって死亡	●SERNがディストピアを完成させる ●鈴羽が紅莉栖暗殺を決行するが失敗 ●紅莉栖が死亡	●鈴羽が2010年へ向かってタイムトラベルを開始する	0.571024～0.571015ではロト6関連と萌郁へのDメールを送る。柳林神社からIBN5100を入手。0.571046ではIBN5100を使い、エシュロンのDメールを削除。未来ではSERNのディストピアが完成
			●ダル、阿万音由季とコミマで出会う		●岡部、綯に殺される。その後、綯は2010年へタイムリープ開始	●ダル、ラウンダーの襲撃によって死亡	●SERNがディストピアを完成させる ●鈴羽が紅莉栖暗殺を決行するが失敗 ●紅莉栖が死亡	●鈴羽が2010年へ向かってタイムトラベルを開始する	0.523299ではるかへDメールを送り、萌郁がIBN5100を盗んでいる。0.523307では綯がタイムリープしており、萌郁と天王寺は2010年8月15日に死亡。未来ではSERNのディストピアが完成する
			●ダル、阿万音由季とコミマで出会う		●岡部が死亡	●ダルが死亡	●SERNがディストピアを完成させる ●鈴羽が紅莉栖暗殺を決行するが失敗 ●紅莉栖が死亡	●鈴羽が2010年へ向かってタイムトラベルを開始する	るかENDの世界線。0.456903ではフェイリスのDメールを送り、るかがIBN5100を破壊。0.456914で岡部がまゆり救出をあきらめた場合、るかと子供を作り、SERNのディストピアが完成する
			●ダル、阿万音由季とコミマで出会う		●岡部、ラウンダーの襲撃によって死亡	●ダル、ラウンダーの襲撃によって死亡	●SERNがディストピアを完成させる ●鈴羽が紅莉栖暗殺を決行するが失敗 ●紅莉栖が死亡	●鈴羽が2010年へ向かってタイムトラベルを開始する	0.409420では鈴羽へのDメールを送り、フェイリスの父がIBN5100を売り払う。0.409431では岡部が4℃と対決。その後取り消しDメールの選択を迫られる。未来ではSERNのディストピアが完成
		●岡部がダル、紅莉栖とSERN脱出を試みる(オペレーション・ヴァルハラ)。しかし紅莉栖はSERNに残り、岡部とダルだけが秋葉原へ戻る。(※シュタインズ・ゲートイラストレーションズコレクション「遙遠のヴァルハラ」より)	●ダル、阿万音由季とコミマで出会う ●岡部、ダル、レジスタンスを結成する(※シュタインズ・ゲートイラストレーションズコレクション「遙遠のヴァルハラ」より)		●岡部、ラウンダーの襲撃によって死亡	●ダル、ラウンダーの襲撃によって死亡	●SERNがディストピアを完成させる ●鈴羽が紅莉栖暗殺を決行するが失敗(※コミック「亡環のリベリオン」より) ●紅莉栖が死亡	●ラウンダーの襲撃によって阿万音由季死亡(※コミック「亡環のリベリオン」より) ●鈴羽が2010年へ向かってタイムトラベルを開始する	0.337187は鈴羽ENDの世界線。過去に時間移動した鈴羽が記憶喪失になり自殺。取り消しDメールの選択を迫られる。0.334581では岡部らがSERNを脱出。未来ではSERNのディストピアが完成する
									フェイリスENDの世界線。ラボは存在せず、岡部とフェイリスは恋人関係。まゆり、ダル、綯とは知り合いではない。岡部は雷ネット大会決勝にフェイリスとともに出場。未来については不明

□STEINS;GATE CGリスト

ここでは『STEINS;GATE』のイベントCGを、取得条件を含めて紹介していく。PC版で追加されたものにはその記載があるほか、差分があるものは、それも収録した。なお、一部のCGは差異の部分がはっきり分かるようにトリミングを施してあるので、あらかじめご了承いただきたい。



取得条件
プロローグで取得

001



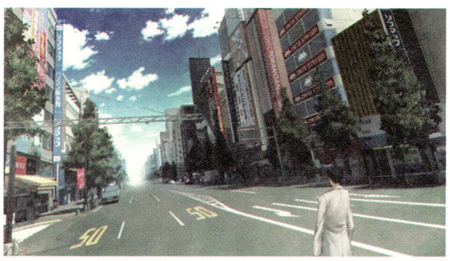
取得条件
プロローグで取得

002



取得条件
プロローグで取得

003



取得条件
プロローグで取得

004



取得条件
第1章で取得

005



取得条件
第1章で取得

006



取得条件
第1章で取得

007



取得条件
第1章で取得 ※差異となる表情の周囲をトリミングしてある

008



取得条件
第1章で取得 ※差異となる表情の周囲をトリミングしてある

009



取得条件
第1章で取得 ※差異となる表情の周囲をトリミングしてある

010



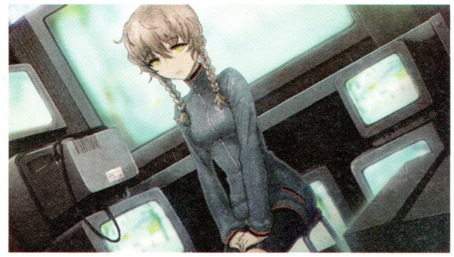
取得条件
第1章で取得

011



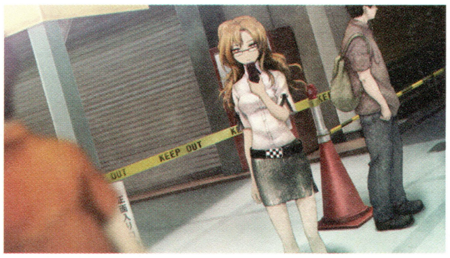
取得条件
第1章で取得

012



取得条件
第1章で取得

013



取得条件
第1章で取得

014



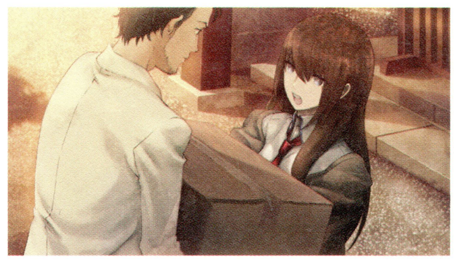
取得条件
第1章で取得

015



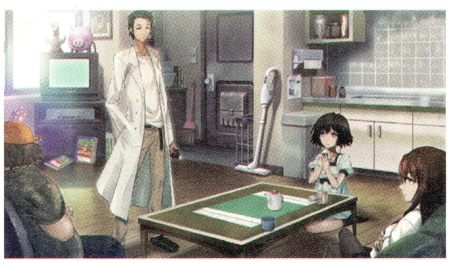
取得条件
第2章で取得

016



取得条件
第2章で取得、フェイリス杯後の紅莉栖からの着信に応じる

017



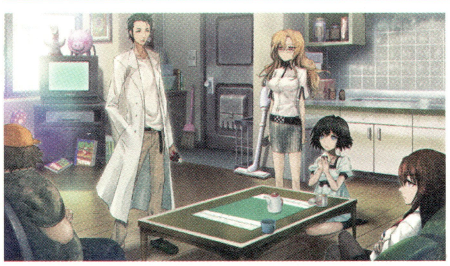
取得条件
第2章で取得で取得

018



取得条件
第3章で取得　※差異となる表情の周囲をトリミングしてある

019



取得条件
第3章で取得

020



取得条件
第3章で取得　※差異となる表情の周囲をトリミングしてある

021



取得条件
第3章で取得

022



取得条件
第3章で取得

023



取得条件
第4章で取得

024



取得条件
第4章で取得

025



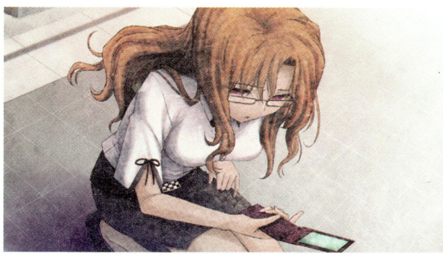
取得条件
第4章で取得

026



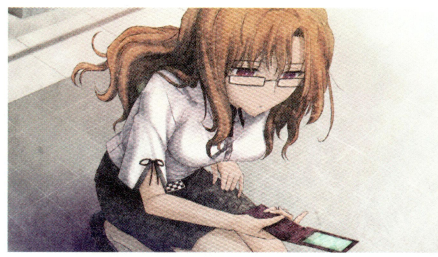
取得条件
第4章で取得

027



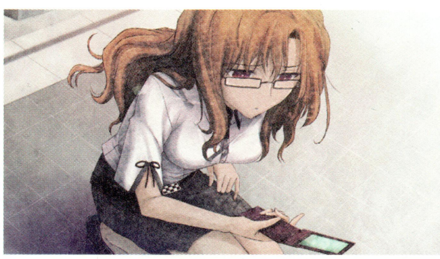
取得条件
第4章で取得
(PC版追加CG)

028



取得条件
第4章で取得
(PC版追加CG)

029



取得条件
第4章で取得
(PC版追加CG)

030



取得条件
第4章で取得

031



取得条件
第4章で取得

032



取得条件
第4章で取得

033



取得条件
第4章で取得
(PC版追加CG)

034



取得条件
第4章で取得
(PC版追加CG)

035



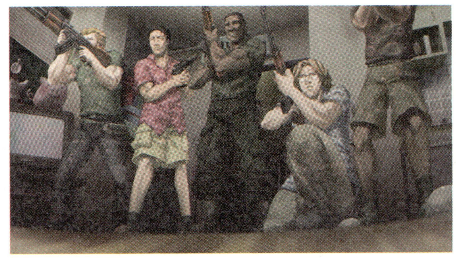
取得条件
第5章で取得
036



取得条件
第5章で取得
037



取得条件
第5章で取得
038



取得条件
第5章で取得
039



取得条件
第5章で取得
040



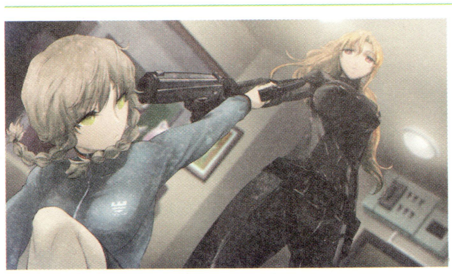
取得条件
第5章で取得
041



取得条件
第5章で取得
042



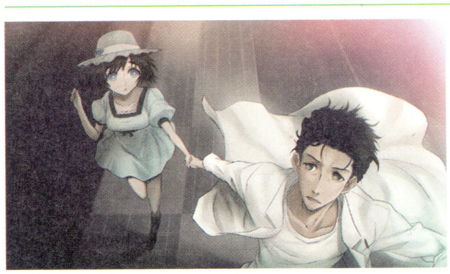
取得条件
第5章で取得
043



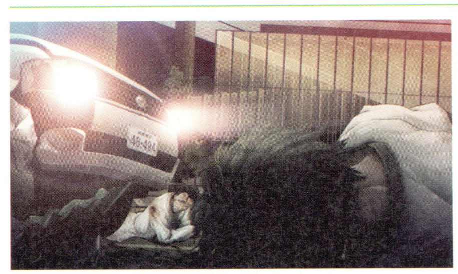
取得条件
第5章で取得
044



取得条件
第6章で取得
045



取得条件
第6章で取得
（PC版追加CG）
046



取得条件
第6章で取得
（PC版追加CG）
047



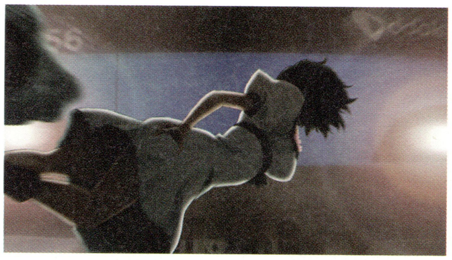
取得条件
第6章で取得
（PC版追加CG）

048



取得条件
第6章、最初の電話選択において
るかを選ぶ

049



取得条件
第6章で取得

050



取得条件
第6章で取得

051



取得条件
第6章で取得

052



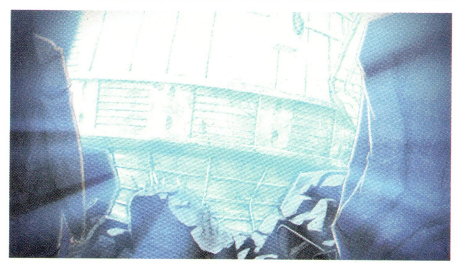
取得条件
第6章で取得

053



取得条件
第6章で取得

054



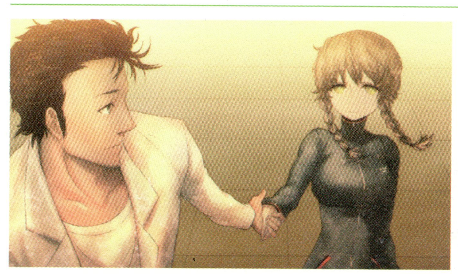
取得条件
第6章で取得

055



取得条件
第6章、鈴羽ルートで取得

056



取得条件
第6章、鈴羽ルートで取得

057



取得条件
第7章で取得

058



取得条件
第7章で取得

059



取得条件
第7章で取得
（PC版追加CG）

060



取得条件
第7章で取得
（PC版追加CG）

061



取得条件
第7章で取得

062



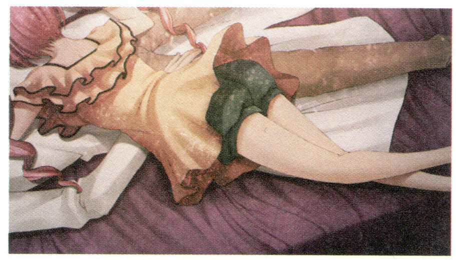
取得条件
第7章で取得

063



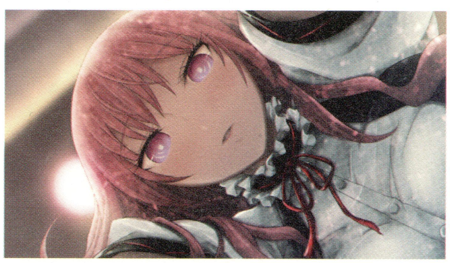
取得条件
第7章で取得

064



取得条件
第7章で取得

065



取得条件
第7章、フェイリスルートで取得

066



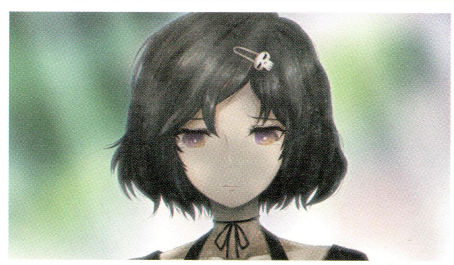
取得条件
第7章、フェイリスルートで取得

067



取得条件
第8章で取得

068



取得条件
第8章で取得

069



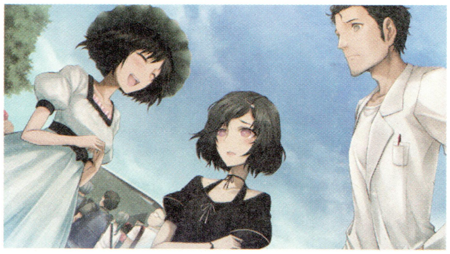
取得条件
第8章で取得

070



取得条件
第8章で取得

071



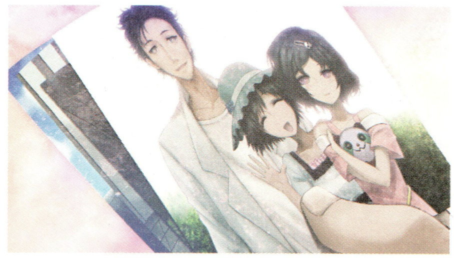
取得条件
第8章で取得
（PC版追加CG）
072



取得条件
第8章で取得
073



取得条件
第8章、るかルートで取得
074



取得条件
第8章、るかルートで取得
075



取得条件
第8章、るかルートで取得
076



取得条件
第9章で取得
077



取得条件
第9章で取得　※差異となる表情の周囲をトリミングしてある
078



取得条件
第9章で取得
079



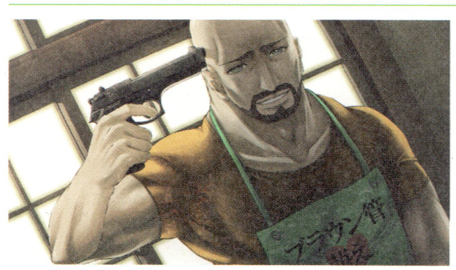
取得条件
第9章で取得
080



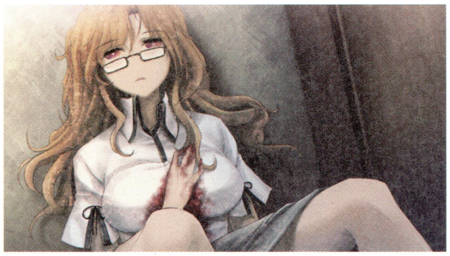
取得条件
第9章で取得　※差異となる表情の周囲をトリミングしてある
081



取得条件
第9章で取得
（PC版追加CG）
082



取得条件
第9章で取得
（PC版追加CG）
083



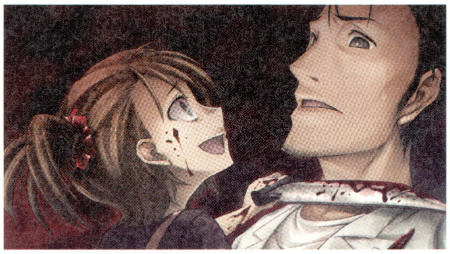
取得条件
第9章で取得

084



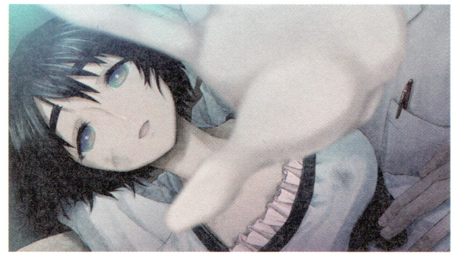
取得条件
第9章で取得　※差異となる表情の周囲をトリミングしてある

085



取得条件
第9章、FBの携帯電話からDメールを送信せずに話を進める（PC版追加CG）

086



取得条件
第10章で取得

087



取得条件
第10章で取得

088



取得条件
第10章で取得

089



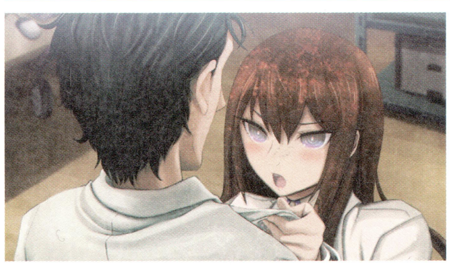
取得条件
第10章で取得

090



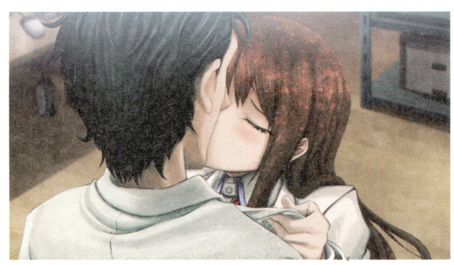
取得条件
第10章、まゆりルートで取得

091



取得条件
第10章、紅莉栖ルートで取得

092



取得条件
第10章、紅莉栖ルートで取得

093



取得条件
第10章、紅莉栖ルートで取得

094



取得条件
第11章で取得

095



取得条件
第11章で取得

096



取得条件
第11章で取得　※差異となる表情の周囲をトリミングしてある

097



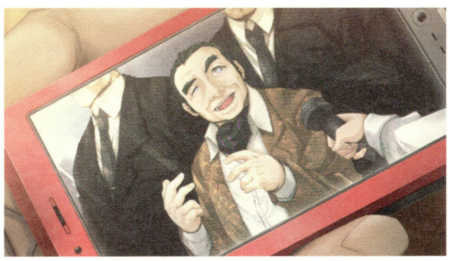
取得条件
第11章で取得

098



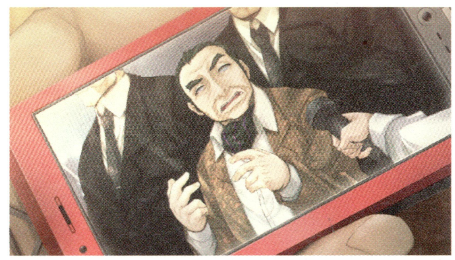
取得条件
第11章で取得
（PC版追加CG）

099



取得条件
第11章で取得

100



取得条件
第11章で取得

101



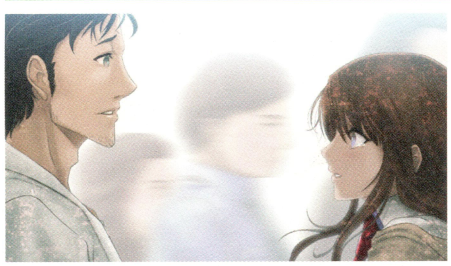
取得条件
第11章で取得

102



取得条件
第11章で取得
（二つを並列掲載）

103



取得条件
第11章で取得

104



取得条件
CGフルコンプで取得

105



取得条件
CGフルコンプで取得

106



PC版追加CGについて——プロデューサー・松原氏が語る

イベントCGのラフも担当したマルチプロデューサー・松原氏が、PC版追加CGについて語ってくれた。基本は「キャラごとに一枚ずつ、印象的な場面に追加する」ことを前提にしたそう。最後のフルコンプCGは、ラボメンバッジ風のアイコンが存在するXbox 360版の実績の代わりに「ラボメンの一員となった感覚」をプレイヤーに味わってもらうために用意したそうだ。

ドラマCD・メディアミックス作品紹介

Media-Mix Contents



ドラマCD、コミック、アニメ化の発表など、新たな展開を見せている『STEINS;GATE』。レベルの高いメディアミックスにより、魅力的な可能性世界線が観測されるに至っている。ここではメディアミックス作品の内容を紹介しながら、ゲーム本編との係わりを考察していこう。

STEINS;GATEドラマCD α

「哀心迷図のバベル」

ダイバージェンス▶▶▶ 0.571046%



「それは、伝えちゃいけない言葉だから」

ゲーム本編では語られなかった、牧瀬紅莉栖視点で描かれるChapter10『因果律のメルト』。最後の決断を前に、紅莉栖の伝えられなかった言葉、忘れ去られた言葉が、秋葉原をさまよう。

DATA
発売元:5pb. 販売元:メディアファクトリー 枚数:CD 1枚組
価格:2730円(税込) 発売日:2010年3月31日 脚本:気賀沢昌志、林直孝
登場人物 牧瀬紅莉栖/フェイリス・ニャンニャン/岡部倫太郎/椎名まゆり/ドクター中鉢/阿万音鈴羽/秋葉幸高

□MAIN STORY

SERNへのクラッキングを突然中止し、姿をくらました岡部を紅莉栖はラジ館の屋上で発見する。そこで紅莉栖は、まゆりを救うためには自分が犠牲になるしかない、と知らされる。

フェイリスの家を訪ねた紅莉栖は、フェイリスの父、秋葉幸高の残したカセットテープを聴く。そのテープには、ドクター中鉢と秋葉幸高が、橋田教授という謎の人物とタイムマシン開発を試みていた事実が吹き込まれていた。フェイリスの勧めで、中鉢に電話する紅莉栖。しかし中鉢とは和解できずに終わる。

岡部に別れを告げた紅莉栖だが、すぐには秋葉原を離れられずにいた。紅莉栖は秋葉原駅で再びフェイリスと出会い、11歳の誕生日プレゼントだったマイフォークを渡される。そしてテープのB面を聞き、中鉢の秘められた娘への想いを知る。

私はここにいてもいいんだ。そう思えるようになった紅莉栖は、岡部に「さよなら」を告げるため、ラボに向かって急ぐ。



▲秋葉原駅で岡部に見送りを受けてから、エンターキーが押されるまでの時間。そこで紅莉栖が何を考え、最後の瞬間に何を言おうとしていたのかが明らかになる。紅莉栖とフェイリスが話すのは、この世界線ではこの日が最初だ。

note

相対性理論超越委員会とは？

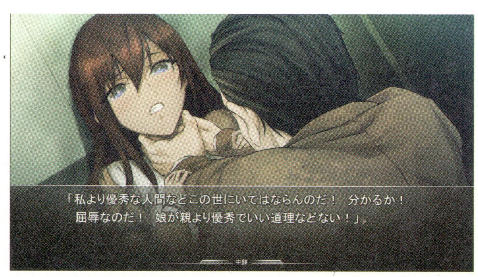
ドラマCDαで明かされる新事実は、鈴羽が大学教授になり、ドクター中鉢、秋葉幸高(フェイリスパパ)らと相対性理論超越委員会を結成、タイムマシン開発を行なっていたということ。残されたテープの音声から、彼らが活動を開始したのは1986年。鈴羽は18歳で1975年に時間移動しているので、わずか11年後の29歳で教授(またはそれに準ずる地位)になっている。年功序列の様相が強い日本の大学では異例のことだ。

鈴羽と中鉢、幸高は教授と教え子の関係。同委員会が開かれたのが秋葉原なので、彼らの在籍した大学は都内にある可能性が高い。しかし大学の名前は特定されていない。幸高は同委員会のスポンサー的な立場となっており、理想を追う中鉢とは対照的な、現実的な視点も持ち合わせる人物として描かれている。

シナリオ担当:林直孝氏に一問一答

Ⓠ「哀心迷図のバベル」という表題の意味は何ですか？
Ⓐバベルという意味は、聖書での「バベルの塔」にまつわるエピソードから来ています。同じ言葉が通じない、すれ違ってしまった紅莉栖と中鉢、フェイリスとフェイリスパパの関係の隠喩です。

ⓆドラマCDαではドクター中鉢の描写がゲーム本編と異なりますが、中鉢をフォローしたいという意図はありましたか？
Ⓐそうではなく、登場人物の意外なつながりを出して世界観を広げたかったのです。鈴羽、ドクター中鉢、秋葉幸高が実は知り合いだった、というところがその部分になります。



▲ドラマCDαで描かれるドクター中鉢と紅莉栖の関係は、悲劇が起こったゲーム本編(β世界線)の親子関係よりも救いがあるように思われる。

EX Tips About『SG』

「哀心迷図のバベル」内、紅莉栖ENDの世界線(ダイバージェンス0.571046)では、鈴羽が橋田教授となってタイムマシン開発を試みる。理論上では、ほかのα世界線でも鈴羽が橋田教授になっている可能性がある。ただ、この事実はほかの世界線ではいまだ観測されていない。

STEINS;GATEドラマCD β

「無限遠点のアークライト」

ダイバージェンス▶▶▶ 1.130205%



「きっと、届くよ。あの星の光みたいに」

椎名まゆり視点で描かれるβ世界線の物語。
そこには"空白の1分間"が存在していた。世界の運命に抗い、遥か遠い
最後の世界線へ到達するための"もう一つの鍵"が今、まゆりに託された。

DATA
発売元:5pb.　販売元:メディアファクトリー　枚数:CD 1枚組
価格:2730円(税込)　発売日:2010年4月28日　脚本:林直孝
登場人物　椎名まゆり／阿万音鈴羽／岡部倫太郎／橋田至／漆原るか

□MAIN STORY

2010年8月11日のラジ館屋上。タイムマシンを見送っていたダルとまゆりの前に、2台目のタイムマシンが現れる。その時、置き去りにした岡部の携帯が鳴り始めた。まゆりが着信表示を見ると、電話をかけてきた相手は"まゆり"だった……。あの日、紅莉栖救出に失敗して戻ってきた岡部は再挑戦する気力を失っていた。それから1年ほどが経過した2011年7月7日。岡部は一見明るく、何気ない普通の学生生活を送るようになったが、ラボにも行かなくなった。まゆりはるかに、寂しさを感じている胸の内を告げる。

ラボに行ったまゆりは鈴羽から、岡部とまゆりの切ない未来を聞かされる。鈴羽が時間移動するために去った後、まゆりはダルと話し、自分のできることをしようと決意する。

鈴羽がタイムマシンのもとに到着すると、時間移動を阻もうとする岡部と争いになる。だがそこにまゆりとダルが現れ、まゆりは鈴羽と一緒に過去に飛ぶことに。

そして、8月11日に到着したまゆりは、タイムマシンの外にいるまゆりに、どんなことをしても岡部を立ち直らせてほしいと頼む。未来のまゆりの言葉を受けて、屋上のまゆりは戻ってきた岡部を平手打ちし、鳳凰院凶真に語りかける。

タイムパラドックスを避けるため、屋上から時間跳躍した鈴羽とまゆり。しかしタイムマシンは制御不能に陥ってしまった。まゆりは岡部を信じ、時空の彼方に消えていく……。



▲紅莉栖救出に失敗し、戻ってきた岡部は気力を失っていた。そんな岡部を叱咤し、鳳凰院凶真を呼び覚ますべく語りかけるまゆり。このまゆりの行動の裏には何があったのか。その驚くべき真実を、ドラマCDβでは描き出す。

note

ダイバージェンス1.129848の未来と影響を考察する

ドラマCDβの世界線(1.129848)では、岡部は紅莉栖の救出をあきらめてしまう。その結果、岡部は2025年にまゆりをかばい、強盗に撃たれて死亡する未来が確定している。しかしまゆりが時間移動した結果、まゆりの主観はゲーム本編の1.130205へと移動。逆にまゆりと鈴羽が時間移動をしたあとに岡部の主観があったと仮定すると、その世界線は未来が変わっているため1.129848ではなく、別の世界線になっていくと思われる。この変化の因果は鈴羽がまゆりに未来の情報を与えたこと。紅莉栖とまゆりの両方を失ったこの世界線の未来で、岡部は過去改変に向けて執念を燃やしたのかもしれない。

シナリオ担当:林直孝氏に一問一答

Ⓠ『無限遠点のアークライト』という表題の意味は何ですか？
Ⓐ空のアークライトの別名がベガで、七夕とまゆりが空を見上げるのが好き、という意味を絡めています。無限遠点とは幾何学用語で、平行していて交わることのない2本の直線が空間外で交わる仮想の点です。まゆりが行動したか、しなかったかにより到達する、シュタインズゲート世界線を意味しています。
Ⓠタイムマシンが制御不能になってしまった後の、まゆりと鈴羽はどうなってしまったのでしょうか。
Ⓐシュタインズゲートに岡部が到達した場合は、あの二人は消えます。シュタインズゲート世界線でのまゆりと、そこではまだ生まれていない鈴羽に再構成されるはずです。


▲普通の学生となった岡部は、厨二病的言動を「卒業」し、ラボからも足が遠ざかる。一方、鈴羽はラボに寝泊りしている。



▲岡部が時間移動している時、屋上にはもう一台のタイムマシンが到着していた。屋上のまゆりの主観では、その時間は1分程度でしかない。

EX Tips About『SG』
ドラマCDβの世界線(ダイバージェンス1.129848)では、岡部は2025年に死んでしまうが、まゆりはその後も生き続ける。しかしタイムトラベルしたまゆりは、時空の狭間に飲み込まれてしまった。ほかのβ世界線でのまゆりの未来はどうなるのか、気になるところだ。

STEINS;GATEドラマCD γ

「暗黒次元のハイド」

ダイバージェンス▶▶▶ 2.615074%



「みんな、俺から離れていく…」

ifの世界線で直面する残酷な運命。迷い込んだγ世界線での岡部倫太郎は、未来ガジェット研究所の裏切り者であり、ラウンダーの一員だった。味方が誰もいないこの世界線から、岡部は脱出できるのか⁉

DATA
発売元:5pb.　販売元:メディアファクトリー　枚数:CD 1枚組
価格:2730円（税込）　発売日:2010年6月2日　脚本:気賀沢昌志、林直孝
登場人物　岡部倫太郎／桐生萌郁／牧瀬紅莉栖／阿万音鈴羽／漆原るか／フィリス・ニャンニャン／椎名まゆり／橋田至／天王寺裕吾（FB）

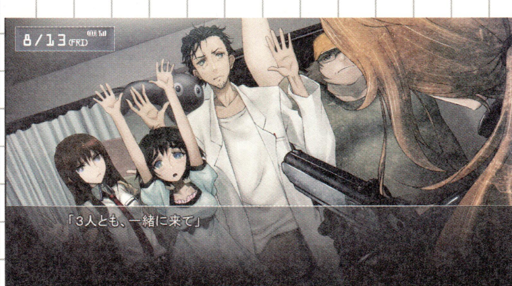
□MAIN STORY

　るかを男に戻すDメールを送った直後、岡部は血まみれになった自分に気づく。混乱する岡部に、萌郁は「目の前にいる男」を殺したのは岡部自身で、岡部はラウンダーの一員だと告げた。想定外の世界線に来てしまったことに気づいた岡部は、ラボに向かう。しかしラボメンたちは、岡部がラウンダーではないかと疑っていた。岡部は萌郁の助けで、ラボから逃走する。

　まゆりが不治の病に冒されていると知った岡部は、まゆりのいる病院を訪ねる。そこで岡部は、γ世界線の岡部とまゆりの身の上を聞かされる。そして周囲の人間が不幸になっているこの世界線を、なかったことにしようと決意する。

　萌郁は岡部を自宅にかくまい、岡部が好きだったはずのケバブを勧める。その後萌郁はるかを訪ね、るかが生まれる前にポケベルに奇妙な着信があり、それをSERNの科学者に見せていたことを聞き出す。真実を理解し始める萌郁。今の岡部の言うとおりにすると、これまでの岡部との関係は消えてしまう。しかし萌郁は、それでも岡部を助けると決意する。

　Dメールを送るために、ラボを襲撃する岡部と萌郁。るかを人質にとった岡部だが、そこに岡部を狙うラウンダーのブラボー部隊が到着。岡部は撃たれながらもDメールを送信する。
Dメールを送った瞬間に世界線は変化し、岡部はラボメン全員と海水浴に行っていた。萌郁は、夕飯をケバブにしようと言う。岡部くんが、食べたいだろうって気がするから……と。



▲α世界線では萌郁が襲撃してきてまゆりが殺されたが、γ世界線では、岡部と萌郁がラボを襲撃。ラボには紅莉栖、ダル、るか、フェイリス、鈴羽がいた。FBは岡部を疑っており、ブラボー部隊を引き連れて後から突入する。

note

シナリオ担当：林直孝氏に一問一答

Ⓠγ世界線でのるかの性別は♂、♀のどちらでしょうか。
Ⓐ女性です。実はるかメインの話にするか、萌郁メインの話にするか迷っていた時期がありました。るかメインだったら、男と女のるかが同時に存在するという話にする予定でした。
Ⓠγ世界線の2000年クラッシュはSERNの陰謀ですか？
Ⓐ2000年クラッシュは300人委員会の陰謀です。γ世界線はα世界線よりラウンダーの勢力が強く、ラボを襲った部隊もよりプロフェッショナルな"ブラボー部隊"になっています。



▲るかに関する取り消しDメールでγ世界線へと移動。γ世界線は、るかメインの話となる構想もあり、その名残でるかに出番が多い。

α、β世界線とさまざまな点が異なるγ世界線

　γ世界線では登場人物の性格、人間関係、社会情勢や未来がα、β世界線と異なる。γ世界線では2000年問題が起こり、岡部とまゆりの両親は死亡。ラウンダーの勢力は増しており、岡部がラウンダーのトップとして君臨する未来が待っている。

	α＆β世界線の岡部	γ世界線の岡部
第一印象	厨二病で変人	冷たく、一見親しみにくい風貌
内面	強がってはいるが、やや臆病	目的のためなら手段を選ばない
肉体	単なる理系の学生のため、少し走っただけで息が切れる	ラウンダーの一員として身体を鍛えている
飲み物の好み	ドクターペッパーを好む	マウンテンデューを好む
食べ物の好み	サンボの牛丼、おでん缶、キッチンジローのメンチカツなどを好む	ドネルケバブを好む

	α世界線のまゆり	γ世界線のまゆり
口癖	「トゥットゥルー♪」が口癖	口癖は特にない
寿命・健康状態	8月13日前後に死亡	不治の病で入院している

	α世界線の萌郁	γ世界線の萌郁
携帯電話への依存度	携帯電話に極度に依存している	さほど携帯電話に依存していない
岡部との関係	敵対関係	ラウンダー内でのパートナー

EX Tips About『SG』
γ世界線でDメールを送った岡部は、その日に海水浴に行っている世界線にたどりつく。これは本編には存在しなかった事実なので、未知の世界線と思われる。日が暮れるころに帰路について終電ぎりぎりなので、秋葉原から相当離れた田舎の海辺かもしれない。

STEINS;GATE—シュタインズ・ゲート—

円環連鎖のウロボロス



「運命石の扉」の選択だ——

その緻密かつ劇的なストーリーで絶賛の嵐を受けた、想定科学ADVがファン待望のノベライズ! 秋葉原を舞台に繰り広げられる時空を越えた物語が、ゲーム本編とは似て非なる世界線で語られる。

DATA
著:海羽超史郎　原作:5pb.×ニトロプラス　カバーイラスト:huke　本文イラスト:bob
価格:819円(税込)　発売日:2010年8月20日

□MAIN STORY

ラジ館を訪れた岡部は、屋上で謎の人工衛星と紅莉栖の死を目撃する。しかし数日後岡部の目の前に現れたのは、死んだはずの紅莉栖だった。岡部は紅莉栖とともに、過去に情報を送れるDメールについて研究を始める。面白半分にDメールを送り、過去を改変する岡部たち。しかし彼らには、タイムマシン開発の成果を独占しようとするSERNの魔の手が迫っていた。

note

ゲーム本編と異なる展開、どんな収束に至るのか

小説版はゲーム本編と細部で異なる点が多い。下記の表以外にも、鈴羽のテント生活が描かれるなど、細かい違いは数え切れないほどだ。注目すべきは、小説版における岡部は、ジョン・タイターに対する記憶がゲーム本編と違う、というところ。つまりスタート地点の世界線がゲームのβ世界線とは異なるようでもある。それなら、物語が本編と同じ経過をたどっても、それだけでは『シュタインズゲート』に到達できないはず。2011年3月に発売された「円環連鎖のウロボロス(2)」では、本編とはまた違う、別の視点からの真相が明らかになる。

ゲーム本編と小説版との相違点

	世界線(小説版に準拠)	ゲーム本編	円環連鎖のウロボロス
岡部のジョン・タイターの記憶	アトラクタフィールドβ　世界線1 世界線変動率　1.130426&1.130427 (岡部はリーディング・シュタイナーを持つため記憶を継続)	「ジョン・タイターはアメリカの掲示板に出現した」と記憶している	ジョン・タイターは国内の@ちゃんねるに10年前に出現し、SERNによるディストピアが作られたと記憶している
岡部のIBN5100の記憶	アトラクターフィールドα　世界線1 世界線変動率　0.571024→0.571015 (岡部はリーディング・シュタイナーを持つため記憶を継続)	「IBN5100はジョン・タイターが探していたPCで、隠された特別な機能を備えている」ことを知っている	IBN5100について予備知識がない
カプセルトイを引いた場所と結果	アトラクタフィールドβ　世界線1 世界線変動率　1.130426&1.130427	ラジ館で岡部がカプセルトイを引く。メタルうーぱのみ出現	ラジ館で岡部が2個のカプセルトイを引く。 一つはメタルうーぱ。もう一つは燃えるゲロカエルん。燃えるゲロカエルんを階段から下に投げ捨てた
カプセルトイを引いた場所と結果	アトラクターフィールドα　世界線1 世界線変動率　0.571015	α世界線で岡部がカプセルトイを引いたかどうか、言及されていないので不明	アソビットで岡部がでカプセルトイを引くと、燃えるゲロカエルんと青猫ゲロカエルんの二つが出現。燃えるゲロカエルんを階段から下に投げ捨てた、ということになっている(岡部はリーディング・シュタイナーの弊害のためその記憶はない)
ムービーメール着信の時間と数	アトラクタフィールドβ　世界線1 世界線変動　1.130426&1.130427	ムービーメール着信は12時26分。添付ファイルは一つで画面はホワイトノイズ	11時36分にムービーメール着信。添付ファイルがふたつある。一方はホワイトノイズ、もう一方は黒画面に無音
岡部が最初に送ったDメールの文面	アトラクタフィールドβ　世界線1 世界線変動率　1.130426&1.130427	「男に刺されたみたいだ」と書いている	紅莉栖を刺した相手に言及していない
最初のDメール送信直後の岡部の状況	アトラクターフィールドα　世界線1 世界線変動率　0.571024	世界線変動後、ほとんど移動せずラジ館の正面にいる	世界線変動後、岡部は中央通りのゲーセン前に移動
IBN5100を運んだ前後の状況	アトラクターフィールドα　世界線1 世界線変動率　0.571024	ラジ館で岡部と紅莉栖が出会った時、まゆりと会わずに去っている。 IBN5100を運んだのは岡部と紅莉栖、または岡部とるかの、二人一組で運んでいる	ラジ館で岡部と紅莉栖が出会った時、別れ際にまゆりと合流する。その後IBN5100を柳森神社から持ってくる際に、岡部、紅莉栖、るかの3人で運んでいる
るかのDメール送信直後の岡部の状況	アトラクターフィールドα　世界線3 世界線変動率　0.456903&0.456904	Dメール送信後もラボにいる	るかのDメール送信後、ラボからメイクイーン+ニャン^{2}に移動
るかのDメールによる、るかの性別の変化	アトラクターフィールドα　世界線3 世界線変動率　0.456903&0.456904	岡部は確認していないが、実際はるかへのDメール送信で性別が♀に変わっている	るかへのDメールを送信した記憶を持つ岡部が、るかの性別を確かめようとしたという描写がある(岡部はリーディング・シュタイナーの弊害のため、その記憶はない)。ダルの言葉から、るかへのDメール送信後も、るかの性別が♀に変わっていないと推測される
るかのDメールによる、るかの性別の変化	アトラクターフィールドα　世界線4 世界線変動率　0.409420&0.337187	性別チェックにより、岡部はるかが♀であることを確認	まゆりがるかのことを「るかくん」と呼んでいる。ただし、鈴羽へのDメールを送る直前は「るかちゃん」と呼んでいる。性別は未確認
るかのDメールによる、るかの性別の変化	アトラクターフィールドα　世界線5 世界線変動率　0.337187	るかは♀のまま	まゆりがるかのことを「るかちゃん」と呼んでいる。性別は未確認
フェイリスのDメール送信後の、フェイリスのDメール実験	アトラクターフィールドα　世界線4 世界線変動率　0.409420&0.337187	フェイリスのDメール実験後の世界線では、フェイリスがDメール実験を行なっていない	ファイリスへのDメールで世界線が変わったが、その世界線でもフェイリスがDメール実験を行なっており、そのDメール実験では世界線がほとんど変わっていない(フェイリスたちがDメールを送ったことを覚えている。岡部は覚えていない)
フェイリスのDメール実験による世界の改変	アトラクターフィールドα　世界線4 世界線変動率　0.409420&0.337187	秋葉原に萌え文化がなくなり、電気街になっている。ラジ館は健在	ラジ館がなくなってしまっており、秋葉原の萌え文化はそのまま。激突した人工衛星はどこに行ったのか不明
最初の脅迫メールを受け取った時間	アトラクターフィールドα　世界線4 世界線変動率　0.409420&0.337187	フェイリスのDメール実験の次の日に脅迫メールを受け取っている	フェイリスのDメール実験当日に脅迫メールを受け取る(本編より17時間ほど早い)

EX Tips About『SG』
ゲーム本編では電話レンジ(仮)により、携帯電話と電子レンジの電磁波が融合すると説明されていたが、「円環連鎖のウロボロス」では紅莉栖自身がそれを否定。仮想粒子のエネルギー準位の上昇、ホーキング輻射の誤差など、より詳細な仮説が立てられている。

STEINS;GATE
亡環のリベリオン



DATA
発行:マッグガーデン　著:水田ケンジ シナリオ原案:林直孝(5pb.) 原作:5pb.×ニトロプラス
価格:600円(税込) 第1巻発売日:2010年8月10日 掲載:月刊コミックブレイド(マッグガーデン)

□MAIN STORY

AD2036年、世界はタイムマシン開発を成功させたSERNによって支配されていた。レジスタンスのメンバーである阿万音鈴羽は、SERNの治安部隊ラウンダーに襲撃され、多くの仲間を失ってしまう。世界を変えるため、鈴羽は父の開発したタイムマシンに乗り、2010年にタイムトラベルを敢行した。

note

AD2036年のレジスタンスの状況が分かる

第1巻ではAD2036年のレジスタンス・ワルキューレとラウンダーとの戦いが描かれる。うーぱの仮面をかぶった謎の少女・伽夜乃(かやの)が鈴羽を襲撃、またダルの妻である阿万音由季が登場し、由季とダルの馴れ初めも語られる。





▲▶鈴羽が紅莉栖を狙撃しようとするが、なぜか失敗してしまう。紅莉栖はあらかじめ、鈴羽から狙撃される事実を知っていたのかもしれない。痩せて渋くなったダル、鈴羽の母である阿万音由季の描写など、本作ならではの見どころは多い。

STEINS;GATE
シュタインズ・ゲート



▶さらちよみ氏ならではのやわらかいタッチで描かれる『SG』の物語。限定版付属のドラマCDも話題に。

DATA
発行:メディアファクトリー　著:さらちよみ　原作:5pb.×ニトロプラス　価格:570円(税込)※限定版は1800円(税込)　第1巻発売日:2010年6月23日　掲載:月刊コミックアライブ(メディアファクトリー)

□MAIN STORY

最初のコミカライズ作品となった本作は、ゲーム版メインルートを忠実に再現した内容となっている。入り組んだ複雑な展開を解きほぐし、読みやすい形で表現。第1巻ではフェイリスのDメールを送った直後までのエピソードが描かれている。

一方、コミック限定版付録のドラマCDは林氏がシナリオを執筆し、ラボメンたちの円卓会議の様子を収録。一筋縄でいかないラボメンの掛け合いは過熱し、会議はどこまでも暴走していく。

STEINS;GATE　シュタインズ・ゲート1巻
ドラマCD付き限定版





▲強烈な個性を持つラボメンたちの、おバカな日常トークを楽しめる。ファンなら何度聞いても飽きないはずだ。

note

ダイバージェンス不明な円卓会議の世界線

岡部がラボメン全員を集め、ワイワイガヤガヤと雑談をする円卓会議。この円卓会議はどの世界線で、いつごろ行なわれたのであろうか。コミック付録のラボメン円卓会議では、鈴羽が「世界はやがてディストピアになる」と語り、岡部がロト6のメールを送っている。このことからゲーム本編と比較すると、この世界線はα世界線で、4章の8月3～4日あたりの話のように思われる。

しかしゲーム本編では、この時はまだるか、フェイリスがDメールを送っておらず、ラボメンになっていない。これらのことを考えると、ラボメンが勢ぞろいしたドラマCDの世界線は、ゲーム中には存在しない可能性世界線だと考えられる。

ゲーム本編では分からない、趣味と嗜好が明かされる?

円卓会議では、ゲーム本編には説明されなかった事実がいくつか出てくる。まず気になるのはうーぱ饅頭の存在。これはゲーム本編の世界線にもあったのだろうか。また天王寺はめざしが嫌いで、もじゃもじゃ頭に憧れている事実が綯によって暴露される。

厳密にはゲーム内4章のDメールで紅莉栖のカップ麺の好みが変わったように、ドラマCDの世界線の事実がゲームに当てはまるかどうかは不明だ。紅莉栖のHENTAI度がやや上がっているようにも思えるが、どの世界線でもそうなのかは分からない。

EX Tips About『SG』
「亡環のリベリオン」では、タイムリープしている岡部が、鈴羽がタイムトラベラーであることを指摘するシーンがある。このシーンはゲーム本編には存在しない部分。これはダイバージェンスメーターでは観測しきれない、些細な世界線の違いなのかもしれない。

STEINS;GATE ～Chapter6.5～

遥遠のヴァルハラ

世界線変動率▶▶▶ 0.334581%

DATA
著:林直孝　挿絵:文倉十
発売日:2010年8月13日コミックマーケット78より販売

□MAIN STORY

2011年12月。岡部、紅莉栖、ダルの3人はSERNに囚われていた。岡部らは脱走を計画するが、それはSERNの罠だった。銃弾の雨を浴びるが、収束の結果岡部らは無傷。未来の結末を変えることを好まないSERNは、紅莉栖を残し、岡部とダルを解放した。紅莉栖と岡部の切ない別れのシーンが光る短編。

note

世界線の収束ですべての運命が決まる!?

未来にディストピアが構築されると知ったSERNは、岡部とダルを解放。二人がレジスタンスとなることを分かっていながら、収束という現象を確認するためにあえて解放したと思われる。解放されたダルは、コミマで運命的に阿万音由季と出会うことに。



▶コミックマーケット78販売グッズ、「シュタインズ・ゲート　イラストレーションズコレクション」内に「遥遠のヴァルハラ」が収録されている。この冊子には、そのほかにhuke氏のデザインイラスト、松原・林氏のスタッフインタビュー、「恩讐のブラウニアンモーション」のコミケ特別編を掲載。





◀▲本編は文倉十氏がイラストを提供。コミケ78グッズには「ラボメン円卓会議」追加短編ドラマCDその他が収録されたディスクも同梱された。

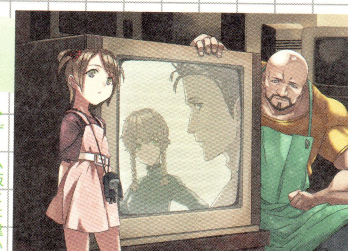
STEINS;GATE

恩讐のブラウニアンモーション

DATA
掲載:「ファミ通コミッククリア」(http://www.famitsu.com/comic_clear/)にて月1回WEB掲載
漫画:溝口岳史 ストーリー構成:前田久　原作:5pb.×ニトロプラス　掲載日:2010年7月30日より開始

□MAIN STORY

ブラウン管工房の店主として、秋葉原で生活する天王寺裕吾。2階を間借りしている風変わりな学生たちに悩まされつつ、一人娘の綯を養うため日々働いている。彼にはかつて、橋田鈴という恩人がいた。ゲーム本編では語られなかった鈴と天王寺とのエピソードが、天王寺の回想という形で描かれる。



▶ゲーム版とは違い(?)愛らしく描かれる綯、コミケ特別編での紅莉栖の腐女子疑惑など、見どころは多い。

note

過去と絡み合うミスターブラウンの物語

本作の秋葉原は萌え文化が健在なので、鈴羽がIBN5100を入手したα世界線と思われる。まだ天王寺はラボの電話レンジ(仮)には気づいていないようだ。本編第9章で、岡部に「いろいろあるんだよ」と答えた彼。その「いろいろあった」過去が本作で語られる。

アニメ化で話題沸騰!

2010年夏、ファンを騒然とさせた『SG』アニメ化企画。その第一報は、7月の「ワンダーフェスティバル2010[夏]」にて、志倉氏の手紙が声優の桃井はるこさんに読み上げられる形で発表された。続いて詳細の発表があったのは、10月16日のLIVE5pb.にて。こちらでは制作スタジオなどの発表があり、ファンを興奮させた。両会場とも熱心なファンが詰めかけており、自身で見聞きした方も多いかもしれない。なお、アニメ企画の詳細はP.160に記載されている。



▶ワンフェス当日、志倉氏は台湾に滞在。手紙で発表となった。



▲「LIVE5pb.2010」では声優4人にアニメ制作を手がけるWHITE FOXの岩佐氏、フロンティアワークス・松永プロデューサーの二人を加えたトークコーナーで詳細が発表された。

EX Tips About『SG』

「遥遠のヴァルハラ」内で、紅莉栖は「未来を変えるためには私がSERNでタイムマシンを開発したほうがいい」と発言をしている。紅莉栖は最初から、ダルがハッキングして、自分が開発したタイムマシンの知識を得ることに期待をしていたのではないだろうか。

□メディアミックス作家コメント

STEINS;GATE　亡環のリベリオン
漫画家・水田ケンジさん

始まった頃はとにかく描ききるだけで精一杯という感じでしたが、最近は各キャラを悪ノリ気味に動かす余裕も出てきて、自分で「ダルww」とウケながらネーム作ったりすることもあります。そういう時は楽しいですね。一番好きなキャラはやっぱり鳳凰院凶真さんです。世界に振り回されてきた彼のラストの台詞の意味を考えると、ぐっとくるものがあります。コミックならではの阿万音鈴羽編、皆様に楽しんでいただける作品になるよう頑張ります。





STEINS;GATE　恩讐のブラウニアンモーション
漫画家・溝口岳史さん

本作の見所はゲームでは深く描かれなかったエピソードやキャラの側面が垣間見える点でしょうか。それを本編と違和感なく、またキャラの持つ魅力も殺さないよう描かなければいけないのが苦労する面でもありますね。『STEINS;GATE』ファンの皆様が「恩讐のブラウニアンモーション」を読んで、「この時、こんなことがあったのか！」と思っていただけるような作品になるよう頑張っておりますので、よろしければご一読くださいませ！





STEINS;GATE　シュタインズ・ゲート
漫画家・さらちよみさん

作画していて、楽しいのはオカリンの顔芸ですが同時に一番描きにくいキャラでもあったりします。他には、ルカ子が好きすぎて生きているのがつらいです。駆け足にもほどがある本編コミックスですが、最後まで何卒よろしくお願いします。



STEINS;GATE—シュタインズ・ゲート—　円環連鎖のウロボロス
作家・海羽超史郎さん

昔から、システム面とシナリオとの融合を果たしたＡＤＶに弱いタチです。なので、最初っから「ああん」とか変な声をあげながらプレイしてました。好きなキャラはミスターブラウン。オトナの魅力にメロメロキューです。

小説版は、初めて『STEINS;GATE』という物語に触れる方と、ゲームをプレイされた方とで違ったベクトルで楽しんでもらおうというコンセプトで書かせていただきました。面白苦しかったといえば膨大な情報量のハンドリングでしょうか。無視できない相当数のTIPSに加えて、本編とは別進行の大事なメールとか……「これほんとどうするの？　ねえ？」とお空に向かって呟いてました。ゲーム本編では"重要そうなのに使われなかった"情報がありましたよね。それらを再構成するとこういう展開も……という妄想から小説版は逆算されました。運命石の扉（シュタインズ・ゲート）に至る可能性世界線としての小説版をお楽しみください。

STEINS;GATE

現実と接するキーワードを考察

『STEINS;GATE』では、現代科学や陰謀論で使われる用語が数多く出現する。ここではその"現実との接点"となるキーワードに対し、考察を行なってみた。

□常識を超越した量子論の世界

『STEINS;GATE』では時空の移動について科学的な考察が行われるが、そこに影響を与えているのが量子論である。量子論とは、電子や光など、極小の世界を扱う現代物理学の科学理論。量子論では、一般常識では考えられないようなさまざまな現象、理論が展開される。

量子論では、電子のような極小の粒子は波として表現される。電子は観測する前は、確率的に広がりを持ち、同時に複数の場所に存在する。しかし電子を観測すると、その波は収縮して、一つの粒子となる。この奇妙な現象は観測問題と呼ばれ、現代の科学では完全な解答が得られていない。



▲量子論のほか、「バタフライエフェクト」などのカオス理論の分野の概念も物語に巧く取り入れられ、ストーリーに深みと面白みを与えている。

□観測問題とシュレディンガーの猫

「見ているか、見ていないか」で状態が変化するのは奇妙な現象である。物理学者のシュレディンガーは、有名な「シュレディンガーの猫」の思考実験で、量子論の異常さを説明した。この思考実験に量子論のルールを当てはめると、箱を開ける前には生きている確率が50%、死んでいる確率が50%の状態が重なり合った猫（生死半々の猫）が存在することになる。常識的に考えれば、箱の中の猫は生きているか死んでいるかどちらかに決まっており、箱を開けた瞬間に事実が明らかになるだけである。しかし量子論のルールを適用すれば、電子よりもずっと巨大な猫でさえ、生死半々の重ね合わせの状態が存在することになり、箱を開けて観測することで生死が決まる、ということになる。

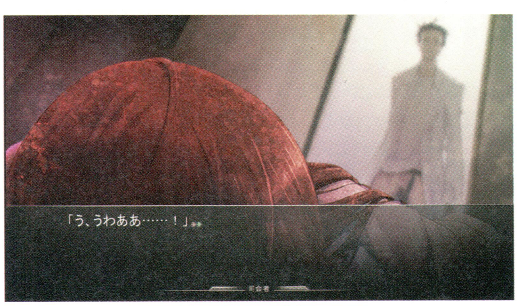
『STEINS;GATE』は岡部の主観で物語が進んでいくが、β世界線で岡部は紅莉栖の死を観測している。岡部が観測したはずの「紅莉栖の死を回避できるのか」という問題は、このような観測問題が下敷きになっているのである。

□コペンハーゲン解釈と多世界解釈

観測による波の収縮を認めるのが、現在の主流であるコペンハーゲン解釈である。この解釈をもとに時間移動を考えると、過去へのタイムトラベルは因果律を崩壊させるため、不可能だと考えられている（時間順序保護仮説）。また時間移動ができたとしても、過去を変えようとする試みは収束により失敗に終わるだろうと言われている（自己無矛盾の原理）。

一方、電子の波の状態は複数の世界にまたがって存在しているという考え方もある。これが多世界解釈で、これによれば無数の世界が同時に存在する。この場合タイムマシンで過去に移動しても、時間移動する前の世界の未来は別に存在しているため、因果律は崩壊しないと考えられる。

これらの解釈をSF的な設定として考えてみよう。コペンハーゲン解釈では収束により、運命は時間移動では絶対に変えられない。多世界解釈はなんでもありなのでなんの苦労もない。ドラマを生み出すための理論として、本作のアトラクターフィールド理論は実に秀逸なものだったといえる。



▲量子論の観測問題には、多くのSF作家が注目した。その結果「見ることが状態を決定する」という設定が、数多くのSF小説に利用されることになる。



▲アトラクターフィールド理論では、世界は一つなので収束は起きる。しかし収束範囲という考え方により、状況やタイミングによって過去の改変が可能。

EX Tips About『SG』 1章タイムトラベル講義で紅莉栖が「無から有は生み出せますから」と語っているが、この一言には大きな意味がある。真空のエネルギー、真空の相転移、仮想粒子などの物理用語が、その鍵を握っている。興味がある人は調べてみるといいだろう。

□時空の旅人　ジョン・タイター

ジョン・タイターとは、2000年にアメリカの掲示板に「2036年からやってきた」と書き込んで話題になったタイムトラベラーである。彼は自分が乗ってきたタイムマシンのマニュアルを公開、時間移動の原理について明らかにし、未来に関していくつかの予言を行なった。登場から4ヵ月後に消息を絶ったが、彼が実在したかどうか、いまだ明らかではない。

現実のタイターは、タイムパラドックスについては多世界解釈で回避できるとし、世界線の概念について紹介。タイムマシンは2036年にCERNによって開発されたと述べている。本作に登場するジョン・タイターと彼の書き込みは、現実のジョン・タイターと似ている。しかし本作ではα世界線、β世界線のタイターはそれぞれ生い立ちが異なり、物語の設定上、現実のジョン・タイターと同じにはならない。どの部分が活かされ、変更されているか、比べてみると興味深い。

現実とSTEINS;GATEの、ジョンタイターの比較早見表

	現実のジョン・タイター	STEINS;GATEのジョン・タイター
タイムトラベルの経過	2036年から1975年を経て1998年のアメリカに登場、2000年まで滞在	β世界線では2036年から1975年、2000年を経て2010年の秋葉原に移動。α世界線では2036年から2010年の秋葉原に移動。その後1975年に移動
タイムマシン開発	最初のタイムマシンはCERNが2034年に開発、ジョン・タイターが使ったものはゼネラル・エレクトリック社が製作したもの	α世界線ではSERNが2034年に開発。β世界線では各国で開発競争が起こる。ジョン・タイター（鈴羽）が使ったタイムマシンはダルが作ったもの
タイムマシンの外見	シボルエ(車)に搭載	人工衛星に似た形
タイムマシンの型番	C204	α世界線ではFG204、β世界線ではC204、ドラマCDβの世界線ではC203
時間移動の理論	カーブラックホールによってできたミクロ特異点に電子を注入して安定させる。出現座標はVGLロックシステムを使う	現実のジョン・タイターの主張と同じ
時間移動による世界線の変化	長い年月をさかのぼるほど世界線が変化	現実のジョン・タイターの主張と同じ
時間移動の理由	IBM5100の入手が目的	α世界線ではIBN5100を手に入れて岡部らに渡すため。β世界線では紅莉栖を助けて中鉢論文を葬り去るため
時間移動中の状況	重力場によってタイムマシン内にエアポケットができる。この酸素を使って呼吸する	11章に同様の描写がある
時空の理論	多世界解釈	α世界線の掲示板で唱えた多世界解釈はフェイク情報、正しくはアトラクターフィールド理論
2000年問題	ジョン・タイターのいた世界線では2000年問題が起こる。しかし現実には起こらなかった	2000年問題は起こらない。ただしドラマCDγのγ世界線だけは2000年問題が起こる
第三次世界大戦	2015年に起きたと主張	β世界線では2025年前後に第三次世界大戦が起こる。α世界線では起こらず2034年にディストピアが構築

※タイターについては、「未来人ジョン・タイターの大予言―2036年からのタイムトラベラー」（マックス・2006年発売）などの書籍も存在。興味があれば手にしてみてもいいだろう

□VGLロックシステムとダイバージェンスメーターの設定

ジョン・タイターの行なったタイムトラベルにおいて重要なのは、見知らぬ時空に放り出されないようにコントロールする技術である。これを行なうのがタイムマシンに搭載されているVGL（可変重力）ロックシステムだ。時間移動する前に局所重力の基礎読み込みを行ない、局所重力正弦波をその位置にロックする。VGLロックシステムは、搭載されたセシウム時計と重力センサーからの情報を受け取って正確な計算を行ない、タイムマシンを望んだ場所へと運んでいく。

本作で岡部の持っていたダイバージェンスメーターは、タイターの時間移動理論を元に作られているという裏設定が存在する。未来の岡部が局所重力の基礎読み込みを行なっており、そのデータをダイバージェンスメーターに記憶。時間移動後、ダイバージェンスメーターは局所重力正弦波を発生、コントロールしてカー・ブラックホール理論を再現する。重力歪曲装置で観測変数を調べ、地域重力をサンプリングし、その差異を変動率に変換して数値化しているのである。

□タイターとIBM5100

現実のジョン・タイターは1975年に跳び、IBM5100というPCを回収している。IBM5100はAPLやBASICが普及する前に書かれたIBMのプログラミング言語を解読できる能力がある。この隠された機能は当時知られておらず、タイターの書き込みを見てIBM社が公表するという事件があった。一方本作では、IBN5100というPCが登場する。α世界線において、IBN5100に隠された機能があることを鈴羽が語っている。



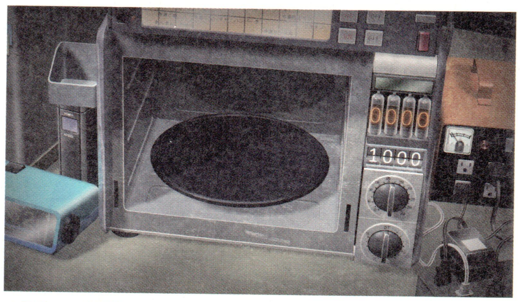
▲現実のジョン・タイターが現代にやってきた理由はIBM5100を手に入れること。本作ではIBN5100というPCを求めて岡部が世界線を漂流する。

EX Tips About『SG』　物質の質量が無限大になる特異点は、通常の物理法則が成り立たないため、物理学者にとって頭の痛い存在だ。ただ、特異点は事象の地平線に覆われているので決して観測できない（裸の特異点にならない）、というのがロジャー・ペンローズの唱えた宇宙検閲官仮説だ。

□タイターのタイムトラベル理論と電話レンジ(仮)内の現象

ジョン・タイターのタイムマシンは重力歪曲装置により、二つのミクロ特異点を発生させる。この二つを高速回転させ、特異点を裸にすることで時間移動が可能になる。回転するカー・ブラックホールにおいて、特異点が裸になる可能性は以前から指摘されていた。タイターのタイムマシンは二つの特異点を回転させるところが新しい。このミクロ特異点の回転の調整は、電子を注入することによって調整する。

ちなみに本作の電話レンジ(仮)を稼動させると、電子レンジ内の水素に対し、電磁波のエネルギー準位が上昇。そこに携帯電話の拡散型電磁波が加わり、レンジ内の物質が素粒子単位で円運動を始める。さながら『加速器』となった電子レンジの中では粒子の運動がさらに活発化され、衝突のたびに質量を増し、その結果ミクロ特異点が発生することになる。これが電話レンジ(仮)の中で起こっている現象だ。



▲電話レンジ(仮)では、タイターや鈴羽のタイムマシンと同じことが起こっていた。因果律が崩壊する裸の特異点は、現代物理学の大きな問題である。

□電子レンジとブラウン管の謎

電子レンジは、アメリカの軍事用レーダーの製造工場で働いていた技師が、キャンディ（もしくはチョコ）が溶けたことから、閃いてできあがったといわれる。本作の1章では“セレンディピティ”(本来の意図とは違った発見をする)という言葉が出てくるが、電子レンジの発明はその好例である。

電子レンジには、宇宙人の乗ってきたUFOの部品から得られた、という都市伝説がある。アメリカ政府が特許を持っていること、その形が昔から変わらないことがその理由だ。

一方、ブラウン管は歴史的に見て、時代を先取りし、速すぎた技術といえる。電子ビームを発射するブラウン管は1897年にフェルディナンド・ブラウンによって発明されたが、この時代にはまだ電子の存在が明らかになっていなかった。

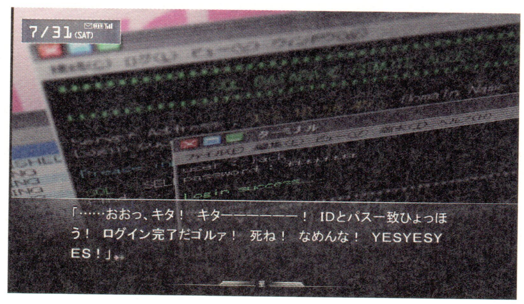
電子レンジ、ブラウン管に共通するのは、どちらも小型の加速器だということである。LHCなど、素粒子実験に使われる加速器とは大きさが異なるが、電子を加速するという意味で原理的には変わらない。本作において、電子レンジ、ブラウン管が使われているのは理由のあることなのだ。

□CERNとLHC実験

本作で登場する研究所に似ているものとして、実在する素粒子物理学研究所、CERNがある。CERNの正式名称は欧州原子核研究機構。スイスとフランスの国境地帯にあり、巨大な加速器、LHCがあることで知られている。またHTML、HTTP、WWWといったインターネット技術の発祥地でもある。

LHCでは粒子を加速して衝突させ、瞬間的に生み出される未知の粒子を観測する目的で実験が繰り返されている。2008年には、この実験によって極小のブラックホールができるかもしれないということが話題になった。また2008年9月、ハッカーがLHCのシステムに侵入するという事件があり、イギリスのタイムズ紙などで報道されたことがある。しかしハッカーの意図は警告目的であり、大事には至らなかった。

LHCでのブラックホール生成の可能性、CERNへのハッキングは、実際にあった事件である。本作はこれらの事件をうまくシナリオに取り入れ、消化していることがわかる。



▲LHCの実験に割り込めるようにクラッキングを成功させたダル。とてもあり得ないことと思えるが、CERNのハッキング騒動は現実にあった事件だ。

□300人委員会とディストピア

本作では、α世界線の未来ではディストピアが作られたことになっている。ディストピアとはユートピアの反意語で、極端に統制され、個人の自由がない社会のことを言う。この言葉はSFの父であるH・G・ウェルズの「タイムマシン」で登場し、有名になった。本作でディストピアという単語が使われたのは、「タイムマシン」へのオマージュといえるだろう。

また本作に登場する300人委員会とは、陰謀論で語られる秘密結社の組織。陰謀論を信じる人々の中には、300人委員会はイルミナティと呼ばれる悪魔主義者たちによって構成されていると考える人がいる。300人委員会は、科学技術を抑制し、脱工業化、経済ゼロ成長の社会を目指し、人間の牧場化計画を進めようと企んでいるとのこと。この社会は本作で描かれる、α世界線の未来に酷似しているといえる。

ちなみにエシュロンは、アメリカを中心に構築された大規模通信傍受システムと言われている。公には認められていないが、2001年の欧州議会で「全世界的な傍受システムが存在しているのは疑いない」という報告書が発表されている。

LHCの実験は、さまざまな故障によりたびたび延期されてきた。それは逆向きの因果関係により、未来から阻止されているからなのではないか、という学説がある。素粒子物理学の最先端は常識が通用しない、ファンタジーと紙一重の世界といえるかもしれない。



STEINS;GATE

ファンの心を掴んだポイントを探る

発売されると同時に高い評価を得て、ファンに支えられる形でさまざまなメディアミックスが行われてきた本作。その魅力の本質について考察し、まとめてみることにしよう。

岡部への感情移入と彼の中二病がプレイヤーの心を大きく揺さぶる

2009年10月にXbox 360版が発売され、たちまちファンの間で話題となった『STEINS;GATE』。本作は近年には珍しい、口コミによるジワ売れとなった作品だ。その高い評価はどこから来ているのだろうか。

筆者がもっとも感動したのは、そのシナリオ構成の美しさである。登場人物それぞれの想いがこもったDメールを取り消し、その結果突きつけられる二律背反。袋小路から冒頭に戻って伏線を回収し、エンディングへと至る過程。よどみなく進むこの構成は、筆者の知るあまたの小説、映画の中でもトップレベルであるといえる。

原案の志倉氏は、人気の秘密を岡部との主観がプレイヤーと一致していることを理由にあげていた。通常、ADVは同じルートをやりなおしながら進めるので、プレイヤーは登場人物の未来を知っている。もちろん中の登場人物は、己の未来など知る由もない。プレイヤーはそれを、ただ見つめていることしかできない。しかし本作の岡部はリーデング・シュタイナーを持つため、やりなおした過去の記憶を持っている。自分だけはすべてを知っているが、知人たちは何も知らない。その岡部の孤独は、プレイヤーと岡部の視点が同じだからこそ理解でき、感情移入できるのである。

一方、シナリオ担当の林直孝氏は、主人公の厨二病が肯定されるところが、社会人になったプレイヤーの心をくすぐるのではないかと言う。岡部は序盤、典型的な厨二病の青年として描かれる。しかしまゆりの死によって追い詰められていき、その道化た姿を見せる余裕がなくなっていく。この過程は、まゆりの死に責任を負った岡部の成長の過程とも捉えられるが、それは寂しいことでもある。なぜなら厨二病からの脱却は、個性＝自分らしさの喪失でもあるからだ。ところが最後になって心が折れそうになった岡部は、まゆりと未来の自分の助けにより、厨二病とともに自分を取り戻すことに成功する。責任を負い、成長しながらも自分らしさを失わない。その岡部の姿に、プレイヤーは共感と憧れを覚えるはずだ。



◀書籍校正中の石井ぜんじ氏。「ファミ通Xbox 360」で『SG』をレビューして以来、本作を追い続けてきたライターで、アーケード誌『ゲーメスト』の元編集長でもある。

どんな手法、理屈をも凌駕する"面白さ"という最高のスパイス

ここまで本作の魅力を紹介してきたわけだが、本作の魅力は一つではない。端的に言えば、人によって感じ方がそれぞれ違うのだ。例えば1～4章のラボの活動シーンが単調に感じたという人もいれば、そこが自分の経験とかぶって楽しいという人もいる。冒頭からの岡部の厨二トークに嫌悪感を覚える人もいれば、そこが面白いと思う人もいる。るかのエンディングに涙する人もいれば、るかと岡部の選んだ行動が許せない人もいる。トゥルーエンドで感動し、喜ぶ人もいれば、トゥルーエンドはご都合主義と感じ、まゆりや紅莉栖エンドのほうが切なくてよい、と言う人もいる。最後にSERNを巻き込んで世界規模の展開になることを期待し、がっかりした人もいれば、冒頭に戻って「岡部個人の物語」に収束したことで、むしろ感動を覚えた人もいるだろう。

筆者はさまざまな方法で、発売から今日までのプレイヤーの感想、動向を見聞きしてきた。そこで驚いたのは、これだけさまざまな感想をプレイヤーが持っているにも関わらず、ほとんどのプレイヤーが大筋においてこの作品に満足している、ということである。

本作は、人生に深い示唆を与える哲学が表立って主張されるわけでもなく、プレイヤーを騙し、奇想で驚かせる類のミステリー作品でもない。純粋に心動かされる、面白い話なのである。しかし単純に面白いものを作ることが、どれだけ難しいことか。面白いというただそれだけのことが、どれだけ人の心を掴み、明るくさせることか。面白い作品は簡単に制作できず、だからこそ面白い作品には価値があるのだ。その価値を今一度強調して、本作の考察を締めくくりたいと思う。

（考察担当ライター：石井ぜんじ）

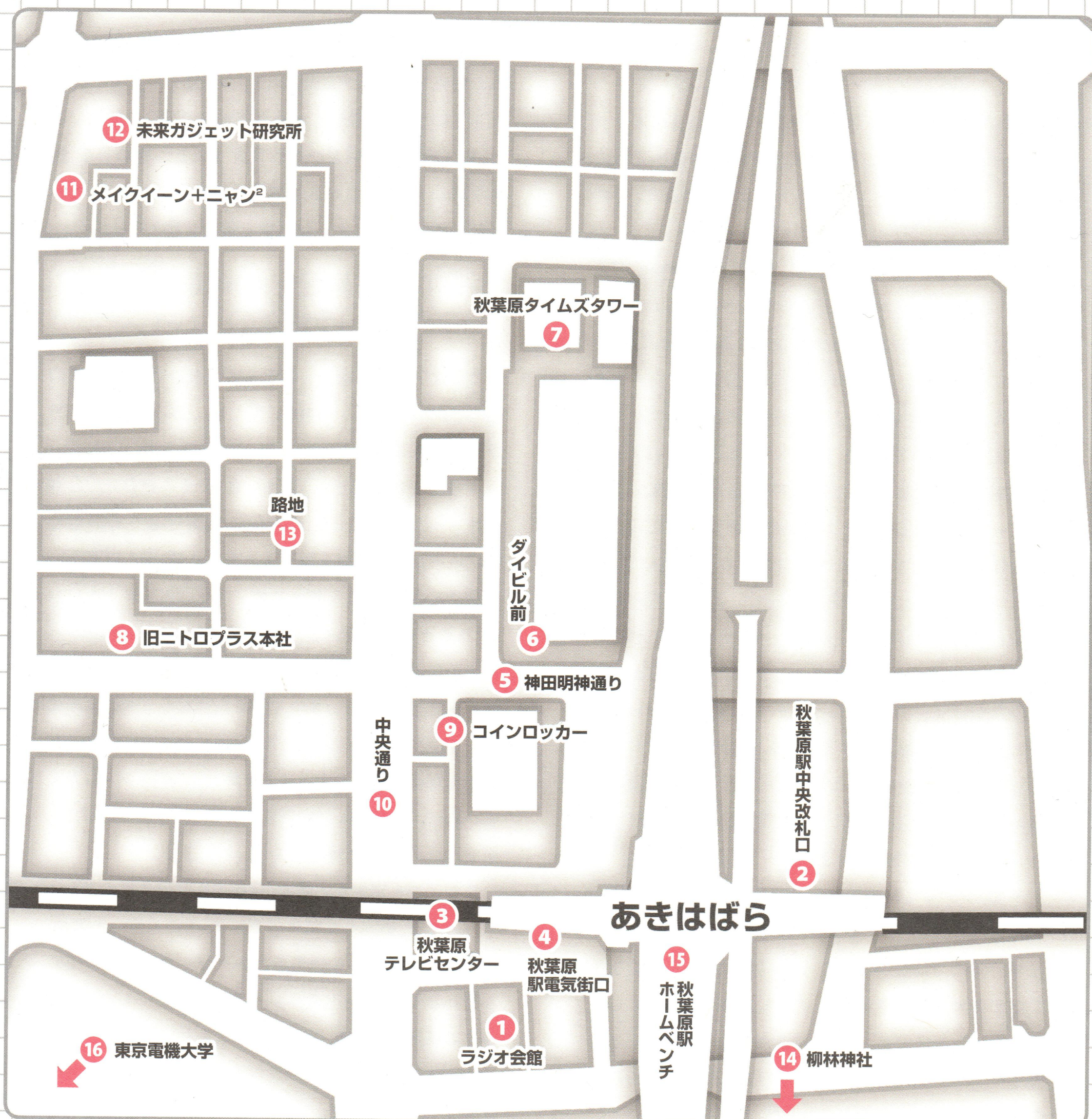
EX Tips About『SG』

石井ぜんじ氏が「ファミ通Xbox 360」内のレビューで『STEINS;GATE』につけた点数は9点。石井氏によれば「自分の基準では、その1本でハードを買う価値があるくらいの訴求力を持つゲームが、10点に値すると思う。今にして思えば10点でもよかった」とのこと。

『STEINS;GATE』の舞台・秋葉原探索

STEINS;GATE GUIDE MAP

『STEINS;GATE』は秋葉原を舞台とし、実在の場所や、それをモデルにした建物が登場する。ここでは現実の秋葉原を訪れ、ゲームに登場する場所を巡り歩いてみた。



物語中に登場した秋葉原スポットを訪ねて

2010年9月、未だ暑さの残るなか、我々は秋葉原駅に降り立った。目的は『STEINS;GATE』に関係する秋葉原の地を巡ること。近年では主に聖地巡礼と呼ばれるオタク的行為だ。訪ねた場所は上の地図に記した16箇所。やや離れた場所にある東京電機大学を除けば、写真を撮りながらゆっくり歩いても1、2時間程度でまわり終える距離である。モデルとなったスポットはメイクイーン+ニャンニャン²周辺を除けば、主に駅周辺に点在している。それだけ『STEINS;GATE』が秋葉原に密着した物語だったということだろう。メイクイーン+ニャンニャン²からフェイリスの高層マンションまでに通る風景だけでも、見覚えがある場所がちらほらと発見できるほどだ。それくらい、ゲームの秋葉原は現実に忠実なのである。奇遇なことに、当日は同じ巡礼をしているらしいファンたちとすれ違うワンシーンもあった。「ラボ」や「ブラウン管工房」を含んだ会話が漏れ聞こえてきたことに、改めて作品のパワーを感じた1日だった。

❶ラジオ会館

何度も岡部が見上げる通称"ラジ館"。ただ看板部分が歩道の上にせり出しているため、タイムマシンが突き刺さっていない場合、上部を意識することはあまりない。このイラストでは無人だが、駅の出口のすぐそばにあり人通りは多い。急速に姿を変えつつある秋葉原において、昔ながらの息吹を残す象徴の一つであり、ゲーム内で重要な場所として描かれているのも納得だ。2011年夏に一時閉館し、2013年にリニューアルオープンが予定されている。



❷秋葉原駅中央改札口

ラウンダーに運ばれたIBN5100が、最終的に天王寺に引き渡される場所。天王寺のバンが停まっていたロータリーは向かって右側にある。線路の向こうにそびえるのが、大ビルのモデルらしい。視界が制限されがちな秋葉原で、近年再開発された中央改札口前は数少ない"空"を感じる場所である。





❸秋葉原テレビセンター

モデルは秋葉原駅に隣接して存在する専門店街のラジオストアー。写真のような路地が平行して走っており、それぞれの両側にパーツショップなどが軒を並べている。岡部が高笑いをして店のオヤジににらまれた場所でもある。古き良き電気街の雰囲気を感じるには最適のスポットといえるだろう。





❹秋葉原駅電気街口

JR秋葉原駅からラジ館の前に出てくる出口。ゲームに何度も登場するが、特に萌郁はこの辺をうろついていることが多い。写真を見てもらえば分かる通り、ゲーム内の風景とは異なっている。ゲームで描かれているのは秋葉原駅の大規模な改装に伴い、消えてしまった過去の風景なのだ。





❺神田明神通り

右のイベントCGから、この辺りではないかと目星をつけて探し当てた、まゆりの轢かれた場所。木が生えていて見えにくいが、車が停まっているのが神田明神通りで、奥に描かれているビルの窓の描写から当たりがつく。こうした発見も探索の楽しみの一つだ。ゲーム中の逃走経路を見ると、中央通りからUPXに向かって逃亡しようとしたところで悲劇が起きたようだ。昼間は車通りが多く、とても岡部のように車道に飛び出す気にはならない。





❻大ビル前

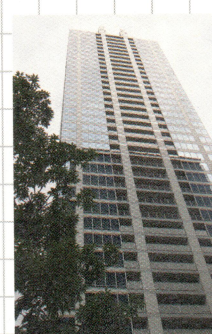
鈴羽とのミニサイクリングでやって来た「大ビル」前。画面には写っていないが、手前に建っているのがUPXのモデルだ。左下の案内図がゲームの背景にも描かれている辺りが、高い再現性を感じられる。実際は街路樹が立ち並んでいるが、それ以外は、ゲーム内の該当カットと極めて近い雰囲気だ。





❼秋葉原タイムズタワー

秋葉原タイムズタワーは、フェイリスが住んでいる高級マンションだ。写真はモデルになった東京タイムズタワー。UPXのモデルとなった施設の裏にそびえているが、人の流れからうまく外れており、駅から徒歩5分にも関わらず意外に閑静な雰囲気だ。最上階は40階で、見上げていると首が痛くなりそう。フェイリスの家を訪ねてきた岡部たちが驚いたのも無理はない。父親が死亡している世界線なら、フェイリスは最上階に母親と執事付きで住んでいる。



❽旧ニトロプラス本社

『STEINS;GATE』を制作した当時のニトロプラス本社は、物語の舞台のすぐそばにあった(現在ではすでに台東区柳橋に移転している)。つまりゲームのスタッフは、毎日秋葉原に通っていたことになる。作品から感じるリアルな街の空気は、こういった環境からも生み出されていったのだろう。写真は受付に置いてあったデモンベインの立体物。



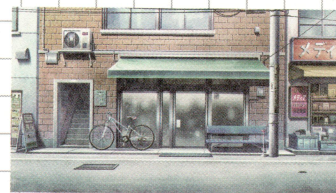
❾コインロッカー

IBN5100が入っていたコインロッカー。IBN5100が入れられていたのは、向かって右側にある少し大きいロッカーの一番下になる。「大ビル」の横にある設定通りで、道自体はそれ程狭くないが、路地であり人通りは他の道ほど多くはない。岡部が目立たないように張り込むのはさぞかし大変だっただろう。




⓬未来ガジェット研究所

「駅から出たら中央通りを進み、末広町駅の交差点を蔵前橋通りへ左折。次の信号の一歩手前の路地を入ると、大檜山ビルという古くさい雑居ビルがある。その2階に我がラボは居を構えている」という岡部の説明に従って進むと、ラボ付近のモデルになった一画。電気街から少し外れているとはいえ、この条件の部屋を格安で借りられるのは幸運だろう。ラボの設定位置を把握しておくと、ゲーム内での岡部の移動が頭に思い浮かべやすい。近くにはキッチンジローも存在している。



❿中央通り

秋葉原の中心となる大通り。ラボからラジ館やUPX、駅などの場所に行くために必ず通らなければならないため、ゲーム中でも登場回数は多い。右の写真のうち、上は線路と交わる高架下を、道路の反対側から駅の方を向いて撮った写真。下は、UDXの西側にあるドンキホーテを、道路の反対側から撮った写真である。ドンキホーテは秋葉原が電気街のままの世界線では、デン・キ・会館という名前でまったくオタク要素のない家電ショップになる。




⓭路地

中央通りから一本入ると遭遇する、狭くて活気のある通り。縦横に走るどの路地にも、左右にぎっしりと店舗が並んでいる。ゲーム中で印象深いのは、タイムマシンで過去へ跳ぼうとした鈴羽を説得して連れ帰るシーンと、るかと岡部がデートをするシーンだろう。世界線変動率によってはPCパーツショップばかりになったりもするが、現実では萌えグッズなどの店も並んでおり、秋葉原らしい混沌とした雰囲気になっている。玄人向けの専門店と大型量販店の間にある秋葉原中級者向けといった趣きの場所。



⓫メイクイーン＋ニャン²

ラボから徒歩3分、「メイクイーン＋ ニャン²」のモデルは、「メイリッシュ」というメイド喫茶だ。実際に歩いてみると、ラボのモデルとなった場所から2分かからずに到着する。3分というのはダル基準に違いない。写真から、看板の位置や、入り口の雰囲気がゲームそっくりであることが分かる。




⓮柳林神社

「万世橋を渡ってすぐの脇道を入り、ガード下をくぐった先の川沿い」と説明される柳林神社。場所のモデルは柳森神社だと思われるが、見た目は入谷の(もとは秋葉原にあった)秋葉神社にそっくり。写真は秋葉神社。雑居ビルのなかにポツンとある風景からはゲームと同じ不思議な印象を受ける。




ドラマCDのパッケージイラストの元となった風景

【⓯秋葉原ホームベンチ】 ドラマCDα「哀心迷図のバベル」のジャケットに描かれている、秋葉原駅ホームのベンチ。ここに座って紅莉栖はフェイリスと会話した。どうやらモデルとなったのは東京方面行きの電車が出る、3番線のホームであるようだ。




【⓰東京電機大学】 ドラマCDβ「無限遠点のアークライト」でまゆりが大学から帰る岡部を迎えに通っている、東京電機大学の玄関前。ここにかかってくる飲み会の誘いの電話に対する岡部の「ごく普通の大学生」風の受け答えは衝撃的だった。




□ Comic Report

もう一つの『STEINS;GATE』の聖地(？)、5pb.にラボメンたちが乗り込んでクリエイター陣にダイレクト・インタビュー！　果たしてどんな情報が飛び出すか？　いざ、「機関」に潜入！





※志倉社長インタビュー・対談ページにヒントあり…!?

『STEINS;GATE』イラスト集

Illustration Gallery

ここでは『SG』に関する版権イラストを中心に掲載。huke氏のほか、5pb.松尾ゆきひろ氏、池田靖宏氏によるものも収録してある。



PC版パッケージイラスト



PC版イメージビジュアル



コミックマーケット78 ニトロプラスグッズ用描き下ろしイラスト

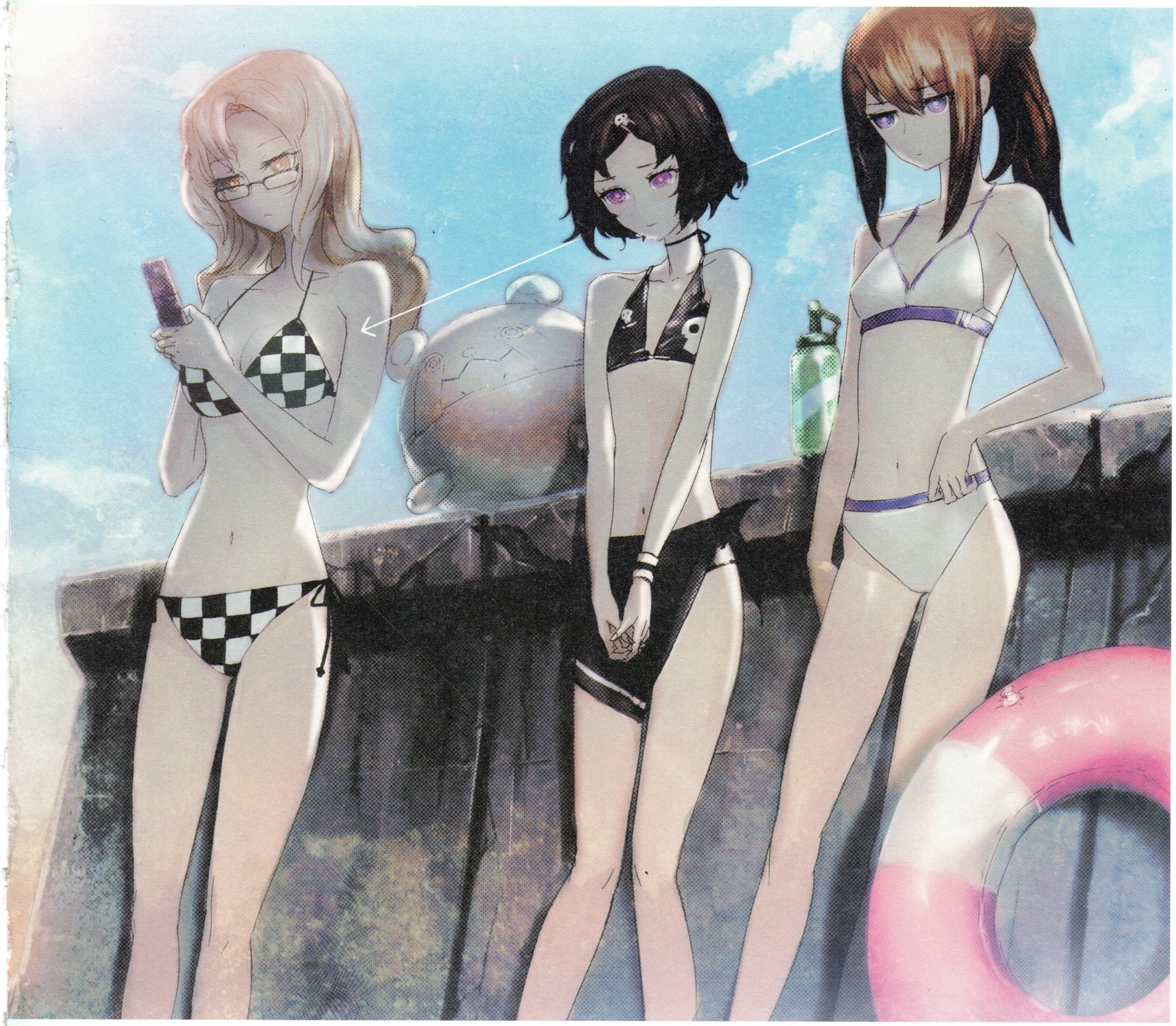












月刊コンプティーク（角川書店）2010年8月号描き下ろしイラスト

1	2
3	4

1PC版予約特典（ソフマップ）用描き下ろしイラスト
2PC版予約特典（ヨドバシカメラ）用描き下ろしイラスト
3PC版予約特典（げっちゅ屋）用描き下ろしイラスト
4PC版予約特典（アニメイト）用描き下ろしイラスト



(上)ChaosTCG OS:ニトロプラス 2.00(ブシロード)用描き下ろしイラスト
(右)マジキュー 4コマ STEINS;GATE 世界線変動率x.091015% (1) (エンターブレイン)表紙イラスト





マジキュー 4コマ STEINS;GATE 世界線変動率x.091015% (2) (エンターブレイン) 表紙イラスト　Illustration：池田靖宏 (5pb.)



ドラマCD α「哀心迷図のバベル」パッケージイラスト



ドラマCD β「無限遠点のアークライト」パッケージイラスト



ドラマCD γ「暗黒次元のハイド」パッケージイラスト



本書描き下ろしイラスト　Illustration：松尾ゆきひろ（5pb.）



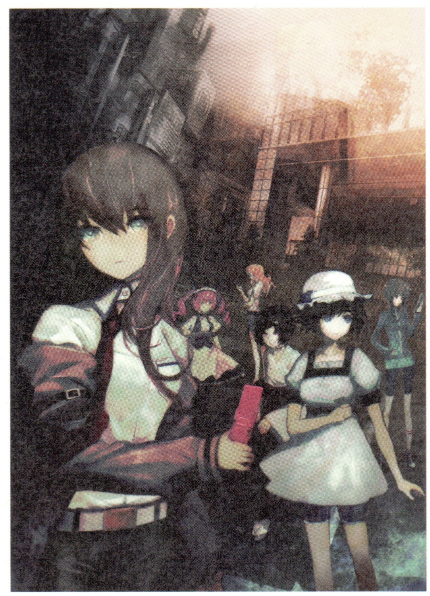
本書描き下ろしカバーイラスト　Illustration：池田靖宏（5pb.）



Xbox 360版数量限定版パッケージイラスト



Xbox 360版通常版パッケージイラスト



メインビジュアル　Illustration：huke　背景：5pb.

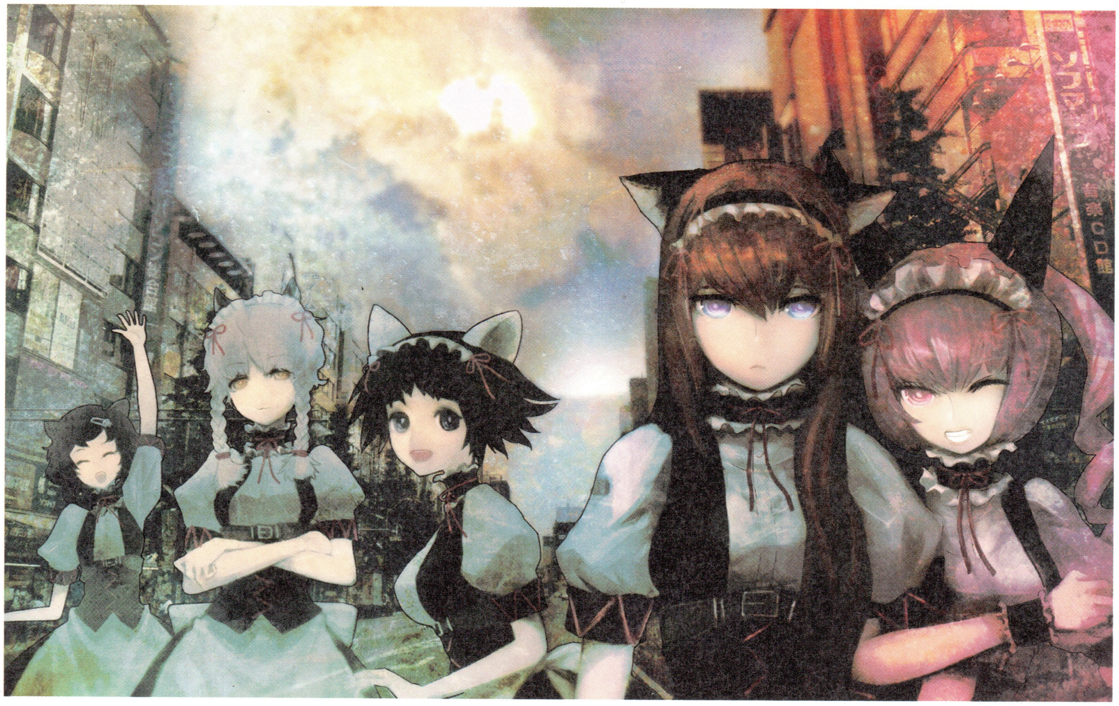







1 2 3
4 5 6

1Xbox 360版予約特典「牧瀬紅莉栖テレフォンカード」（ソフマップ）用描き下ろしイラスト　2Xbox 360版予約特典「椎名まゆりテレフォンカード」（あみあみ）用描き下ろしイラスト　3Xbox 360版予約特典「阿万音鈴羽ブロマイド」（マグマニ）用描き下ろしイラスト　4Xbox 360版予約特典「フェイリス・ニャンニャンテレフォンカード」（アニブロゲーマーズ）用描き下ろしイラスト　5Xbox 360版予約特典「るか図書カード」（いまじん）用描き下ろしイラスト　6Xbox 360版予約特典「桐生萌郁テレフォンカード」（メディアランド）用描き下ろしイラスト



ゲーマガ（ソフトバンククリエイティブ）2009年11月号表紙イラスト



メガミマガジン・クリエイターズ（学研パブリッシング）vol.18表紙イラスト



シュタインズ・ゲート　公式資料集（エンターブレイン）
カバー用描き下ろしイラスト



ファミ通Xbox 360（エンターブレイン）
2009年10月号表紙イラスト

『STEINS;GATE』関連アイテム紹介

STEINS;GATE Item list

『SG』関連アイテムは今後も多数登場予定。
ここでは書籍やフィギュア、アパレルグッズなど最新のものを中心にまとめた。

アンソロジーコミック



マジキュー 4コマ STEINS;GATE 世界線変動率x.091015%（1）
発行:エンターブレイン　価格:861円（税込）　発売日:2010年4月24日



マジキュー 4コマ STEINS;GATE 世界線変動率x.091015%（2）
発行:エンターブレイン　価格:861円（税込）　発売日:2010年7月24日



シュタインズ・ゲートコミックアンソロジー
発行:一迅社　価格:890円（税込）
発売日:2010年7月24日

書籍



シュタインズ・ゲート 公式資料集
発行:エンターブレイン　価格:2415円（税込）　発売日:2010年2月26日

関連CD



スカイクラッドの観測者
歌:いとうかなこ　レーベル:5pb.
価格:1260円（税込）　発売日:2009年10月28日



A. R. / Star-Crossed
歌:いとうかなこ　レーベル:5pb.
価格:1260円（税込）　発売日:2010年7月28日

フィギュア



STEINS;GATE 牧瀬紅莉栖
発売:コトブキヤ
原型制作:エムアイシー
価格:8190円（税込）
発売日:2010年9月29日

ねんどろいど牧瀬紅莉栖
発売:グッドスマイルカンパニー
原型制作:まるひげ
制作協力 ねんどろん
価格:3000円（税込）
発売日:2011年1月予定



プライズアイテム

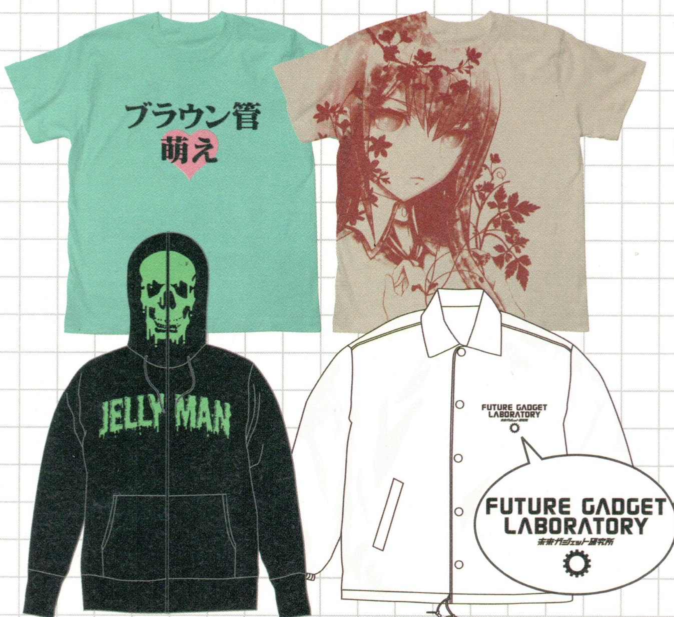


シュタインズ・ゲート スペシャルクオリティフィギュア～紅莉栖&まゆり～
発売:バンプレスト
登場日:2011年2月中旬登場予定



シュタインズ・ゲート スーパーDXぬいぐるみ
発売:バンプレスト　登場日:12月中旬登場予定

アパレルグッズ ※アパレルグッズはすべてCOSPA(コスパ)より発売



(左上から)**ブラウン管萌えTシャツ**…価格:3045円(税込) サイズ:S/M/L/XL カラー:MINT GREEN 発売日:2010年4月下旬 **紅莉栖Tシャツ**…価格:3045円(税込) サイズ:S/M/L/XL カラー:MIX GRAY / LIGHT BEIGE 発売日:2010年4月下旬 **ゼリーマンフルジップパーカー**…サイズ:M/L/XL カラー:BLACK 発売日:2010年10月中旬 ※東京ゲームショウにて先行発売された 価格:7350円(税込) **ラボメンウインドブレーカー**…価格:4935円(税込) サイズ:S/M/L/XL カラー:WHITE 発売日:2010年5月下旬

その他のCOSPA(コスパ)グッズ

STEINS;GATEティンクロック▶
価格:2625円(税込)
発売日:2010年5月上旬
※サイズ:直径25cm / ブリキ製

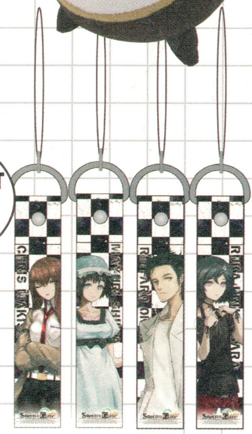




うーぱぬいぐるみ
価格:2940円(税込)
発売日:2011年1月中旬予定



STEINS;GATEカスタムステッカー
価格:2100円(税込)
発売日:2010年10月下旬
※画像はステッカー貼り付け時サンプル



紅莉栖ストラップ、まゆりストラップ 鳳凰院凶真ストラップ、るかストラップ
価格:840円(税込) 発売日:2010年5月上旬(紅莉栖、まゆり)、5月下旬(凶真、るか)

TCG



ChaosTCG ブースターパック「OS:ニトロプラス 2.00」
発売:ブシロード 価格:330円(1パック8枚入り・税込)、6600円(1ボックス 20パック入り・税込)
発売日:2010年4月17日 ※画像の「牧瀬紅莉栖」「椎名まゆり」のカードは月刊ゲームジャパン2010年6月号・10月号付録PRカード。商品には封入されていない



リセ Lycée バージョン5pb. 1.0
発売:SilverBlitz
価格:420円(ブースターパック・税込)、1575円(スターターパック・税込)
発売日:2010年7月30日 ※『CHAOS;HEAD』関連カードも封入

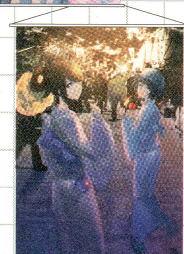
オフィシャルメーカーグッズ



STEINS;GATE うーぱクッション
発売:ニトロプラス
価格:7140円(税込)
発売日:2010年5月3日



C78グッズ『STEINS;GATE』"水着"タペストリー
発売:ニトロプラス 価格:3,500円(税込)
発売日:2010年8月13日
サイズ:B2(タテ515mm×ヨコ728mm)



C78グッズ『STEINS;GATE』"浴衣"タペストリー
発売:ニトロプラス
価格:4,000円(税込)
発売日:2010年8月13日
サイズ:B2
(タテ728mm×ヨコ515mm)



『STEINS;GATE』ドリパ2010春セット
発売:5pb. 価格:5250円(税込)
発売日:2010年5月3日
内容:デスクマット(A3サイズ)、スーパーハカーキャップ、柳林神社お守り

オフィシャルメーカーグッズ







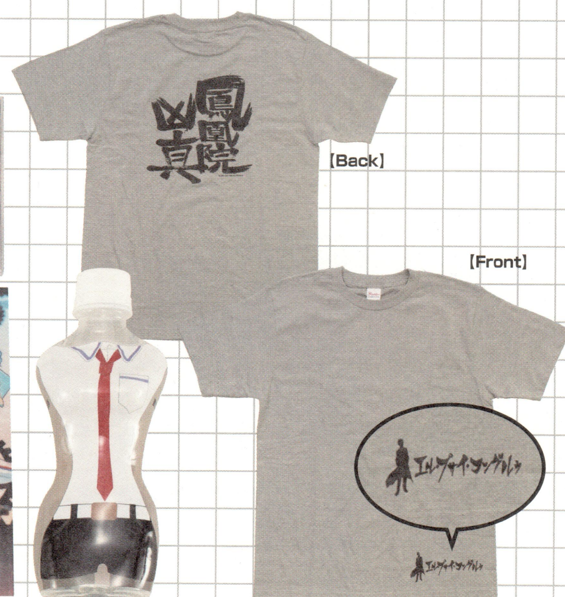


『STEINS;GATE』C77グッズセット プラス
発売:5pb.　価格:10500円(税込)　発売日:2009年12月29日
内容:ラボメンピンバッジセット(ラボメン・プレミアムセットVer.&境界面上のシュタインズ・ゲートVer.)、ICカード用デザインジャケット"牧瀬紅莉栖"、ロゴ入り携帯ストラップ、オリジナルTシャツ2種(「ゲルカエルんTシャツ」と「新作Tシャツ」2種)、開運絵馬、「STEINS;GATEラジオ 未来ガジェット電波局　コミケ特別編」

『STEINS;GATE』C78コミケセット
発売:5pb.　価格:5,000円(税込)　発売日:2010年8月13日
内容:セット収納箱、「STEINS;GATEイラストレーションズコレクション」、「STEINS;GATEラジオ未来ガジェット電波局　コミケ78特別編+ラボメン円卓会議」、鳳凰院凶真Tシャツ、牧瀬紅莉栖ボディボトルウォーター





"機関"ならぬ、オカリンが、助手が、まゆりが動き出す！ 満を持してアニメ化される『SG』に超期待！

佐藤卓哉×浜崎博嗣 共同監督！TVアニメ2011年春公開!!

PC版発売後もファンを増やし、熱とともにアニメ企画が進行中の『STEINS;GATE』。ここでアニメ版についての情報をまとめておこう。まず気になるメインキャスト陣は、ゲームからの続投。これは従来のファンには嬉しいポイントだろう。制作会社WHITE FOXは2006年にOLMから独立した岩佐岳氏に率いられた気鋭の制作スタジオである。そして監督は「苺ましまろ」で名高い佐藤卓哉氏と、1980年代から作画監督などを務めてきたベテラン、浜崎博嗣氏による共同監督。彼らがどんな『STEINS;GATE』を描くのか、ぜひ期待したい。さらなる最新情報は公式サイトのほか、岡部や紅莉栖たちがつぶやくキャラツイッターとスタッフによるスタッフツイッターで確認可能だ。ラボメンならばフォロー必須！

【STAFF】
◆アニメーション制作:WHITE FOX「ティアーズ・トゥ・ティアラ」
◆監督:佐藤卓哉「苺ましまろ」、浜崎博嗣「シグルイ」
◆シリーズ構成:花田十輝「ローゼンメイデン」
◆キャラクターデザイン・総作画監督:坂井久太「ひぐらしのなく頃に」
◆美術監督:衛藤功二「ルー＝ガルー」
◆ 音楽:阿保剛(5pb.)、村上純「GOTH」
【CAST】
宮野真守、今井麻美、花澤香菜、関智一、田村ゆかり、桃井はるこ、小林ゆう、後藤沙緒里ほか

◆アニメ公式サイト:http://steinsgate.tv/　◆キャラツイッター:http://twitter.com/#!/FutureGadgetLab
◆スタッフツイッター:http://twitter.com/#!/SG_anime

Creater Interview



ここでは『CHAOS;HEAD』と『STEINS;GATE』について、5pb.とニトロプラスのクリエイター陣に実施したインタビューを収録。なお、ニトロプラスのおがみけいち氏、まさかり氏、歌手のいとうかなこさん、BGMを担当した阿保剛氏のコメントも同時掲載する。

□Staff Interview I

志倉 千代丸

スタッフインタビューのトップランナーはやはりこの人、科学アドベンチャーシリーズ最大のキーパーソン・志倉千代丸氏。制作秘話だけでなく仕事のスタンスや人生観についてなど、氏一流の軽妙な語り口で、縦横無尽に語っていただいた。



――『CHAOS;HEAD』(以下『CHAOS』)から『STEINS;GATE』(以下『SG』)に続く科学アドベンチャー(以下、科学ADV)シリーズ発足の経緯について、改めて教えてください。

志倉:まず科学ADVシリーズとは何か?ということになると思いますが、一つは物語の中の事件や事象が科学的根拠を持って、つまりリアリティのある表現を目指していること。もう一つが美少女たちの魅力や恋愛要素を最大のセールスポイントとしないこと。このあたりがシリーズの共通点と言えるかもしれませんね。参考にしているのは主に80年代のPCのADVです。それを現代風にアレンジすることで、美少女ゲームに慣れたユーザーにもアピールしていく、という方向性で制作しています。美少女ゲームに見えて、プレイしてみるとストーリーは本格派。恐らく心のどこかでこんな風に見た目と中身のギャップのある作品ポジションを目指しているのだと思います。『CHAOS』の時はささきむつみさん(※1)の絵と、僕が考えたストーリー性を組み合わせるとどうなるんだろうって、ワクワクしながら制作していました。作品テーマについては、ある程度時代や流行を意識したりもしますが、あくまでも僕の趣味です。自分で挑戦できる、書きたいと思えるテーマでないとモチベーションが保てませんからね。この趣味に付き合ってくれるユーザーは、もはや『友』といえますね(笑)。

――科学ADVシリーズでは、選択肢ではない「トリガー」などのシステムが特徴的ですね。『CHAOS』では妄想トリガー、『SG』ではフォーントリガーが採用されましたが?

志倉:トリガーも、シリーズの共通項にしていきたい要素ですね。ストレートに物語を楽しんでもらう上で、あくまでもそれを邪魔しないギリギリの範囲で、ほんの少しの『ゲーム性』を落とし込みたいんです。先ほど言った通り80年代のADVを意識してるくらいなので、本当はコマンド入力方式を採用したいくらいなんですよ(笑)。『OPEN DOOR』とか『LOOK PICTURE』とかキーボードで入力するようなアレです。でも今のユーザーさんには恐らくハードルが高そうなので、ギリギリお付き合いいただける、できる限りお手間をかけないポイントを探した結果、このトリガーシステムが生まれました。『SG』のフォーントリガーなども、やり方によってはかなり難解なゲームバランスで組み上げることもできるんですが、そこはあまり難しくなりすぎないように注意しながら制作しています。もちろん第三弾も何かしらインタラクティブ性のある、新規トリガーシステムを導入することが決まっていますので期待してください。

――『SG』の紅莉栖ルートはなかなか難しかったですが(笑)。

志倉:最初の鈴羽ルートと、最後の紅莉栖ルート&TRUEENDにつながる物語の流れについては、ある程度こちらの想定する流れで遊んでもらいたいという願い(?)のようなものがありました。なので難易度のバランスによって、物語が転がってい



Shikura Chiyomaru
志倉 千代丸

Profile▶▶▶ 5pb.代表取締役社長。作詞・作曲活動で知られ、『メモリーズオフ』シリーズ、『Ever17』『ひぐらしのなく頃に』など多彩な作品に楽曲を提供。『CHAOS;HEAD』『STEINS;GATE』ではストーリー原案も担当し、ヒットの原動力となる。そのほかにもラジオパーソナリティやバンド活動など、マルチな活躍ぶりとフランクな人柄で親しまれる人気クリエイター。
志倉氏Twitter(http://twitter.com/chiyomaru5pb)



※1【ささきむつみさん】(人名)
『CHAOS;HEAD』のほか、『メモリーズオフ』や『Myself;Yourself』などのゲーム作品を手がける人気イラストレーター。「双恋」(ふたこい)、「HAPPY★LESSON」など「電撃G's magazine」発のメディアミックスコンテンツでもイラストを担当。画集として「ささきむつみ画集 ART WORKS 1998-2005」(メディアワークス)、「est ― ささきむつみ自選画集」(メディアファクトリー)がある。

く方向を多少は意図的に誘導している部分はあります。

――では『CHAOS』の具体的な制作経緯についてお聞きします。PC版の企画をニトロプラスに持ち込んだきっかけはなんだったのでしょうか？

志倉：とにかくPC作品としてADVを出したいという願いがあったからです。PC版の古き良きADV全盛時代を、今の時代のPCソフト業界に復活させたいと、今でも本気で思っていますから。なかなか難しいですけどね。また『CHAOS』という作品にとって「PC」というのはストーリー的な親和性や、物語への没入感を演出する上でも非常に適したハードだったんです。物語の序盤から主人公の操るPCによって事件にどんどん巻き込まれていくというストーリーですからね。実際にチャット画面を見ているような感覚とか、いかにも危なそうなURLをクリックしてしまい、あまり見たくない画像が出てきてしまうような体験を作品の主人公、西條拓巳クンと同様に、プレイヤーも実際のPC画面を通じてそれらを共有していきます。そういったリアリティや臨場感を大切にしたかったんです。

――その後の『CHAOS;HEAD NOAH』（以下『NOAH』）ではXbox 360にプラットフォームが変わりましたね。

志倉：ここについては、さらに多くのユーザーさんに『CHAOS』のストーリーに触れてもらいたかったという部分がありますね。『NOAH』ではゲームのコントローラーを使うことになるので、PC版より臨場感が減少しないように注意しました。また、表現しきれなかった部分もあったので、ボリュームを増やして、ヒロイン別のルートも追加しました。ちなみに『NOAH』というのは、物語中に出てくる巨大な洗脳マシン「ノアⅡ」からの命名です。某プロレス団体であるとか（笑）、聖書からの引用などではないんですよ。

――ネーミングといえば、『CHAOS』のヒロインたちについてはどういう風に名前を決めたのですか？

志倉：僕は仕事のかたわら、社長として、時々酒席に出ることもありまして。まあ、お酒はカシス系のものが中心で、そこまでディープに飲み歩くのが好き、というわけでもないんですが（笑）。そこで、たまにお店の女の子に名刺をもらうことがあるんですよ。で、ある時それを眺めていたら、面白いことに気づいたんです。厨二っぽいんですよね、どの名前も（笑）。ちょっと現実から浮き上がったような名前ばかりで、面白いインパクトがあったんです。だから、そういったものを組み合わせて、印象に残りそうな名前として、アイデアの一部に使っていたりしますね。

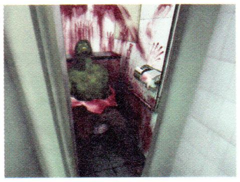
――名前のほかに、ヒロインたちについてのエピソードを聞かせてください。

志倉：梨深については、最初に青空と白い服の少女のイメージが浮かんだところから発想されたヒロインです。誕生日は仮に僕と同じ7月3日に設定しておいたら、それがそのまま残ってしまいました（笑）。あと、あやせにはついては、榊原ゆいさんと一緒にイベントに出ることがたまにあります。その時は、彼女が「ファンタズム」のFESになり切ってしまっているので、僕もギターのRYOに徹して、無口キャラになってしまうんですよ。『CHAOS』ではRYOって、しゃべるシーンが一度もないですからね（笑）。そのほかにヒロイン（？）といえば、『CHAOS』には、モモちゃんこと百瀬克子という探偵事務所の女社長がいますよね。あのキャラは、いかにも昔のADVに出てきそうな雰囲気で、中年刑事の伴と並んで、僕のお気に入りのキャラクターなんです。

――『NOAH』では、CEROでいうと「Z」という区分が話題になりましたが？

志倉：それは狙っていたものではなくて表現を優先した結果なんです。むしろ「Z」ではないほうが多くのプレイヤーさんに遊んでもらえるはずですから。でも、個別ルートの過激表現については、結果的にささきむつみさんの絵とのギャップが出て、インパクトがあったんじゃないかと思います。ちなみにニュージェネ事件のアイデアは、PCゲーム『アンジェラス』(※2)のほか、映画「セブン」(※3)や、サスペンス面では海外ドラマ「プリズンブレイク」(※4)などなど、いろんな映像作品のイメージを参考にしています。「集団ダイブ」などは僕が考えたものなんです。高層ビルから5人で手を繋いで飛び降りるというのは、考えるだけでぞっとするじゃないですか。といいつつ、実はショッキングなアイデアを思いつくわりには血が苦手なところがあって……例えば、ホラー映画での流血表現は、心の準備ができてるので大丈夫なんですよ。それよりも、普通の映画で何気なく出てくる流血シーンがだめなんです。あと、注射も苦手ですね。そういうシーンがあると本当に気分が悪くなるので、健康診断の採血とかも、針が見えないように僕だけ横になってさせてもらうくらいなんです（笑）。

※2【アンジェラス】（ゲーム）
正式には『アンジェラス～悪魔の福音～』。エニックスより1988年に発売されたPC-88用ADV。音楽は『ドラゴンクエスト』シリーズのすぎやまこういち氏、脚本協力に「鋼の錬金術師」（旧アニメ版）などの代表作がある会川昇氏を迎え、キャラクターデザインは「ダーティペア」の土器手司氏が担当。映画的な演出が特徴で、劇中に肌が緑色に変化し死に至る奇病が登場。右は『CHAOS』内の該当カット。



※3【セブン】（映画）
1995年公開のサイコサスペンス映画。デビッド・フィンチャー監督。キリスト教における7つの大罪、「暴食」「強欲」「怠惰」「色欲」「傲慢」「嫉妬」「憤怒」をモチーフに実行されていく猟奇的殺人事件を二人の刑事が追う。刑事役をブラッド・ピット＆モーガン・フリーマン、犯人のジョン・ドゥ役を名優ケヴィン・スペイシーが演じたヒット作で、独特の暗い画面色調や救いのないラストが印象的。

※4【プリズンブレイク】（海外ドラマ）
「24 -TWENTY FOUR-」「LOST」と並ぶ、人気海外ドラマシリーズ。アメリカでは2005年から放映開始、日本では2006年からレンタルが開始されて話題となった。志倉氏が好む「ショーシャンクの空に」や「大脱走」などいわゆる「刑務所・脱獄もの」に該当するストーリーラインで、スリリングな展開と心情ドラマが魅力。人気に応じ、最終作「ファイナルブレイク」まで合計4シリーズが制作されている。



　ちなみに林が考えた「ノータリン」などのニュージェネ事件も、かなり発想が変態的なんです（笑）。シナリオを見た瞬間、「うん、これはかなりHENTAI的発想だね！」と思った覚えがありますね（笑）。そうすると、彼との掛け合いの中で、僕もどんどん妄想をエスカレートさせていくので、みなさんご存知の通り、ますます内容が過激になっていくわけです（笑）。ちなみに、僕が思うに林は、味覚や嗅覚をくすぐるような描写が真骨頂だと思います。ちょっとした仕草や状況描写、ものを食べるシーンなんかが妙にリアルで、残酷なシーンとかも彼が書くと生々しい迫力があるんですよ。そういった部分がシナリオライターとして、実に頼もしいですよね。

　イメージのやりとりでは、僕がこの部分をこういう風にしたい、と提案すると、彼が巧く形にしてくれるんです。ネット掲示板の表現なんかも、僕が作ったプロトタイプのものを、スムーズに今のリアルな形のものにブラッシュアップしてくれます。最近はお互いに相手の高め方が分かってきて、いろいろ意見を言ってくることも多くなりましたね。どうしても譲れないことなら「社長権限」で強引にねじ伏せちゃうこともありますが（笑）、僕にとっては、ほかの誰か……「仲間と一緒に何かを作る」っていうことが、大事なことなんです。『SG』ではこれが隠れたテーマでもあるんですが、会社経営にしても、作品作りにしても、相通じるところがあるんですね。科学ADVの制作チームについては、オカリンが僕で、ダルが林＆松原、みたいなイメージがちょっとあったりします。僕のアイデアや妄想を、彼らと一緒に形にしていくんですよ。

――PSP版『CHAOS;HEAD NOAH』についてはどういう経緯から企画されたのでしょう？

志倉：これは、携帯機でADVを遊ぶ、という新しいスタイルに挑戦してみたかったからですね。僕は、プレイしたい時にカバンから取り出してADVを遊べるというのは、いわば手軽な文庫本を読む感覚に似ていると思うんですよ。そういった遊び方も一つの理想形だと思うので、まずは携帯機で、そこに近づいてみたかったということです。やはりADVは携帯機との親和性が高いと思うので。PSP版『NOAH』である程度の手応えは得たので、『SG』についても、やってみたいなという気持ちはあります。ただ、今の段階では何とも言えないですけれど（笑）。いろいろセーブデータの互換性やハード上の制約もあるんですが、家では据え置き、移動中は携帯機という新しい遊び方を提案して、「出かける時は中断する」という今のADVの常識を、いつかは破ってみたいですね。

――次は『SG』自体についてお聞きします。まず原案はどれくらいの時期からあったのでしょう？

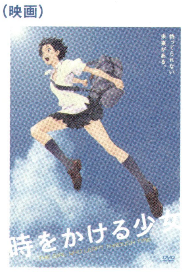
志倉：『CHAOS』が終わったころから、次は「時間」をテーマにしたいと考えてはいたんです。小さいころの夢が宇宙飛行士で、相対性理論などを通じて「時間」についてはずっと不思議で、考え続けていましたから。それと、だいぶ前にDメールの「D」や「ジゴワット」って単語の元になったあの映画（※5）を観て以来、ずっと心の底で思い描いてきたテーマでもあるんです。「時間」は、いつか自分でも挑戦してみたいと思える、科学的に突き詰めたいと感じられるテーマだったんですね。

――なるほど。少々マニアックな「ジョン・タイター」ネタなども、そういった構想に沿って拾われていったのですね。実は『SG』は、構想20数年ともいえる部分があるのかも？

志倉：そうかもしれません（笑）。映画についてはアニメ版「時をかける少女」（※6）なども きっかけの一つではありますね。ちなみに最終章の過程で僕が考えた、エンドロールが巻き戻るという演出も、とある映画のオマージュだったりします。そういう形で、面白いアイデアを考えたり、誰かを驚かせる仕掛けを工夫することは、本当に好きなんです。24時間、そういったことを

※5【あの映画】（その他）
「バック・トゥ・ザ・フューチャー」のことだろう。同作はスティーブン・スピルバーグ総指揮、ロバート・ゼメキス監督による1985年公開のアメリカ製SF映画。ロック好きの高校生・マーティとキテレツ科学者・ドクが発明したタイムマシンがきっかけで、物語は大騒動に発展していく。タイムトラベルがテーマの有名作品でもあり、2010年は公開25周年の節目にあたる。続編が「3」まで存在する。

※6【アニメ版「時をかける少女」】（映画）
2006年公開のアニメ映画。原作は1965年に発表された筒井康隆のSF作品。監督は細田守氏で、アニメ版『CHAOS;HEAD』と同じマッドハウスが制作を担当。一瞬で過ぎ去る青春時代の輝きを爽やかな感動とともに描いた名作で、口コミから人気が広がった点は『SG』と同様。同じ細田監督による「サマーウォーズ」も志倉氏のお気に入り。



※7【触れようと思えば触れられるっていう、懐の広さと奥深さがあるゲームが理想なんです】（その他）
ゲームをプレイする上で、ちょっとした部分に仕込まれた遊びの要素は、「裏ワザ」「仕込みネタ」探しにも通じ、逆説的にやりこみ要素、プレイの楽しさを増す効果がある。まだユーザーが自由に選択できるゲーム中の情報ソースとしては、『CHAOS』『SG』に共通するTIPSのシステムが持つ、小ネタ補完と任意性もこの意識の反映であろう。さらに、『SG』の電話レンジ（仮）のナンバー入力画面に仕込まれた実績「ホームラン級の不器用さ」などでも、ちょっとした遊び心の片鱗を見ることができる。

考えていたりして、もう半分、趣味みたいなものなんですよね。

――原案や企画を作る時には、どのような手順で制作されていますか？

志倉：僕は、楽曲を作る時と同様、ICレコーダーを使っているんです。メロディやフレーズがひらめいたら、すぐにICレコーダーに口ずさみながら吹き込むんですが、それと同じ発想で、アイデアもICレコーダーに吹き込んでいます。そういったことを習慣づけて、24時間ずっとやってるんですね。オカリンじゃないですけど、ぶつぶつ言ってるのを人に聞かれたら恥ずかしいし、ヤバイですよね(笑)。ちなみにアイデアをメモする時は、iPhoneを使っています。街を歩いていて、面白そうな場所があったら写真にも撮ります。最近では3Dのテレビを買ったんですけど、それを見ながら、この映画のこの演出は3Dに向いている、向いていないなんてことを考えていたりもします。数あるアイデアの中から凝縮された発想って、絶対に面白いと思うんです。また、それとは逆に、見えているものの向こうに、見えないこだわりが隠されていたりする作品やゲームにも惹かれますね。ただ、そこに触れなくてもゲームを楽しめるし、ちょっと興味を持って触れようと思えば触れられるっていう、懐の広さと奥深さがあるゲームが理想なんです(※7)。

――原案プロットはどのようにして書かれるのでしょうか？

志倉：ICレコーダーに録音した情報の中から、使えそうなものを箇条書きにして、それを元にプロットを書いていきます。場面によっては、台詞も入ったシナリオのようなものも作成しますよ。プロットの密度に差があるので、林とやりとりしながら、その空白を埋めていったりして全体を固めていくんです。ちなみに僕が忙しくて手が回らない時には、彼に振っちゃうこともありますね(笑)。

発想の流れとしては、まず、このシーンで何が起こったら、一番自分が物語に引き込まれるか、ということを考えるんです。そうしたら、ユーザーさんも同じように物語に引き込まれてくれるんじゃないかな、と思うんですよね。例えば今こうやって話をしている時、地震が起きたらどうなるだろう、とか、この窓ガラスの向こうからいきなりくじらが飛び込んできたらどうなるんだろう、という風に、発想のスケールを大きくしていきます。テーマとアイデアの両方があって、それを物語の設定で説明できるのかどうかということを考えて、調整していくんですね。論理性・必然性もある程度重視した上で、「ここでこんなことになったらびっくりするし、面白いだろうな」っていうことを物語の中に上手く散りばめていって、それが綺麗につながっていくのが気持ちいいと思うんです。基本的にストーリーは前から順に作っていって、クライマックスをあえて考えていないこともあります。構成については、いろいろ組み直したり、後で調整して見せ場を前に持ってくることもあったりします。でも、基本は物語の頭から作っていくパターンが多いかもしれませんね。

――『SG』の初期案はどのようなものだったのでしょう？

志倉：現在も多彩なメディアミックスが展開されていますが、もともと世界線がいろいろある物語ではあったんです。第三次世界大戦が実際に勃発して、大災害のようなパニックが巻き起こる光景が実際に描かれる世界線なんかもありましたね。でも、やっぱり全体に流れをすっきりさせたいな、ということで現在の形にまとまりました。ほかにも、いろいろ使用されなかったアイデアはあるんです。Dメール実験でも、ロト6だけじゃなくて競馬をやったり、いろんな展開が用意されていました。キャラも設定含め、けっこう変わりましたね。鈴羽は最初は



自転車屋の娘という設定で、いつの間にか、自転車好きという部分だけが残ったり。自転車っていうのは、僕の解釈では、歯車を使った乗り物なんです。歯車を組み合わせて、それを人が操作する……そして『SG』のタイトルロゴには、歯車が使われていますよね。歯車は、時間と世界の仕組みの象徴です。つまるところ、実は鈴羽が自転車に愛着がある理由っていうのは、時間を超越する、時間の構造や世界の構造の探求に興味がある人物っていうキャラクターを示す、象徴的なファクターでもあったんですよね。ちなみにラボメンの女性キャラについては、僕が最初に簡単な原案イラストを描いているんです。デザイン的には、最終案と初期案はだいぶ違いますが。

――デザインといえば、hukeさんの起用も話題になりましたね。

志倉：hukeさんは、僕が起用を決めました。「ブラック★ロックシューター」(※8)については事前に知っていたわけではないのですが、従来の美少女ADVとは違う雰囲気の絵柄が、作品の方向性に合っていると感じました。結果的に僕の原案の絵とはだいぶ違うものになりましたが、雰囲気を考えた上での起用ですね。一部スタッフからは、「従来の美少女ADVとは路線が違いすぎるんじゃないか」という、純粋に方向性の意味で疑問の声もありましたけど、最終的には良い結果につながったと思います。また『SG』については、キャラの外見だけでなく、性格や物語上の役割の振り分けも、かなり意識しています。それぞれのキャラクターが明確な個性を持ち、いくつものテーマ性や役割を担うように、気をつけて組み立ててあるんです。

――構成でいえば、『SG』は『CHAOS』と違い、視点が一つに統一されていますね。

志倉：実は、僕の中では『SG』も『CHAOS』も、一人称視点による物語なんですよ(笑)。『CHAOS』の第三者やほかのキャラによるインターミッションの場面は、実は拓巳が見た妄想もしくは思考盗撮によるもの、という位置づけになっています。意図的に「妄想と事実としての思考盗撮」の違いを曖昧にしてはあるんですが、これが実は、第9章の街頭ビジョン前のシーンにつながっています。拓巳が思考盗撮したシーンをそこに映し出していって、ニュージェネ事件の真犯人を暴く、という流れの伏線になっているわけです。そういう意味では、実は『CHAOS』の物語も、全部拓巳の視点から見たストーリーであると言えるんですよ。もちろん『SG』では、感情移入面で一人称視点による効果がとても大きかったという部分があるので、第三弾は、その点をどうしようかなと考えているところです。一人称もしくは三人称を採用するかもしれませんし、あるいはまったく別の視点から、新しいアイデアに基づいて展開していく物語になる可能性もあります。

――物語で言えば第3章ぐらいまでの構成が最初にあったということですが、後半の流れはどのようにして組み上げられていったのでしょうか。まゆりを助けるだけで終わりではなく、さらにもうひとひねりを、っていう志倉さんの意向があったそうですが。

志倉：そうですね。タイムリープでまゆりを助けるといっても、結局はオカリンたちが自分たちで蒔いた種なんです。そこは、少し物足りない部分がありました。ヒロインたちの小さな物語を回収していくだけじゃなくて、作品全体に通じる大きな伏線、目的が欠けているな、と感じたんですね。小さな達成の繰り返しで一番大きな伏線を回収する、という流れがほしかったんです。それが何かという点で、林とずっと話し合っているうち、最終的に物語の背骨、テーマともいえる部分が見え



てきたんです。

――それが、紅莉栖が天秤に乗ってくる「二者択一」、ひいては選択の重みの表現だったわけですね。避けられない犠牲を通じ、確定した因果の不可逆性や絶対的な世界の理の冷徹さを見せ、その後、さらにそれを突き破ってみせる流れにはカタルシスがあります。

志倉：ええ。それらが一番最初の企画書には、はっきりと盛り込まれていなかったテーマなんです。僕たちが制作過程でいろいろと話し合っていくうちにアイデアが固まって、生まれてきた着地点なんですよ。

――ここからは作品の外のことをお聞きします。「ファミ通アワード2009」で優秀賞を受賞したり、PC版がリリースされてヒットするなど、『SG』が高い評価を得たポイントは、どのようなところにあったとお考えですか？

志倉：何よりシナリオの完成度だとは思うんです。情報量も適度に加減し、謎の残る余地もあって、プレイした後、解釈や余韻について語りあいたくなるような作品を目指してはいましたから。それが上手くいったという部分がありますね。また、物語をどのような形で展開していくかというプロセスも気を使ったところです。主人公であるオカリンとプレイヤーしか知らないことがあるという、情報量的な意味での一体感が功を奏したと思っています。フェイリスルートなどでは、仲間と築き上げてきたラボすらなかったことになってしまう彼の孤独感も、自分のことのように感じてもらえたんじゃないでしょうか。後はひと夏の物語を通じた、主人公の成長・視点の広がりというジュブナイルストーリーの要素や、時間というテーマを取り扱ったことによる普遍性などじゃないかと思います。ちなみに『SG』はヒットしたといっても、売り上げはPC版と合わせて10万本以上、コンシューマの100万本超えなどのヒット作に比べると、決して多くはないんですよ。ただし、アンケートのレスポンスはかなり良くて、同じような売り上げの通常のソフトの、倍以上の数が戻ってきています。このプレイヤーの持っている熱量は、本当にありがたく思っていますね。

――ファン活動や同人方面の盛り上がりについては、どうお考えですか？

志倉：いわゆるファンの方による二次創作の盛り上がりは、嬉しいことですよね。作品愛をもってやってくれる場合がほとんどなので……。作品はどちらかというと皆さんと一緒に楽しむものであって、制作者サイドがいろいろ口出しするのは、僕はあまりよい流れではないと思います。僕自身、実は、わりにマニアックなファン制作動画などまで見ていることも多いですよ。同じ作品への思いを持った「同志」として、作品愛と節度を持った活動である限り、5pb.は同人活動をそれこそ「生温かく」見守っていく姿勢であると考えてください（笑）。

――『CHAOS』『SG』の今後の展開については？

志倉：正式なファンディスクや続編というわけではないのですが、現在『STEINS;GATE　8BIT』というのを制作していまして、そこでは実験的にコマンドシステムを導入したいと思っているんです。入力方式は「英字」か「かな」かで迷ったんですが、Twitter上で皆さんの意見を聞いてみた結果、「かな」で行こうかな、とも考えています。音源やグラフィックも、わざと懐かしい８BITテイストのものを使用してみたりね（笑）。発売は2010年の冬コミを目指していますが、まだ正式に決まってはいません。わざと昔の技術を再現するようなことをしているので、作っていて妙な苦労はあるのですが、とても楽しいです。また、『CHAOS;HEAD　8BIT』というものも、現在制作中ですので、期待していてください。それと『SG』のアニメ企画についても、現在いろいろ進めているところです。ちなみにシナリオは、基本的に僕と林がチェックを行なう体制を整えていて、現在、来春目指してだいたいの着地点が見えてきているところです。物語はゲーム本編とはまた少し、違った内容になるかもしれませんが、こちらも気長に待っていてください（笑）。

――ちなみに「雷ネット・アクセスバトラーズ」の商品化の予定は？

志倉：今のところ、予定はあるものの、あまり具体的ではないんです。アプリでやったほうがいいのか、デジタルなものがいいのか、リアルなグッズ風のものがいいのか？　一番最初のアプローチをどうしようか、考えているところです。もうゲームとしては、ルールも含めて完全に出来上がった状態ですね。現状は、iPad一台を大きな画面にして、ゲーム参加者がiPhoneをコントローラーにして操作するという形を妄想しています。敷居は高いんですけど、その分、面白いと思うんですよね。

――それでは、最後に両作品に共通するテーマについてお聞きします。『CHAOS』は、現実との関わりによる生の実感を持て

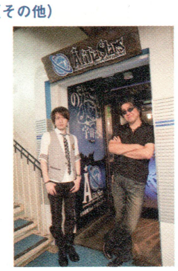
※8【ブラック★ロックシューター】（キャラ・映像コンテンツ）

『SG』でイラストとキャラデザインを担当したhuke氏によって生み出された人気キャラクター。2008年、オリジナル楽曲を付けたWeb動画がブレイクしたことで広く浸透した。2010年より本格的にコンテンツ展開が始まり、OVA化された本編を全収録したDVDが「ホビージャパン」などの雑誌付録となったほか、RPGとしてゲーム化も発表された。



※9【王立アフィリア魔法学院の展開】（その他）

志倉氏がプロデュースするテーマカフェ。池袋に「王立アフィリア魔法学院・カフェテリア」、六本木に「天体観測Diner アフィリア・スターズ」があるほか、上野（シェリーズ）、名古屋（ダイニング）、大阪（キッチンズ）にも店舗展開中。過去にコラボイベント「カオスヘッドエンカウント」「STEINS;GATEエンカウント」が行なわれ、両作のキャラに扮したキャスト、コラボメニューが登場した。



ない拓巳の孤独と梨深という存在による救い、『SG』は世界線をめぐる岡部の孤独とそれを救うラボメンたちとの絆という共通点がありますね。また『CHAOS;HEAD らぶChuchu!』では主題歌の「シンクロしようよ」の内容という形で、表現されているものがあります。つまり、志倉さんが関わられた作品は、孤独を乗り越えて人と人が理解し合うということがテーマになることが多い気がするんですが……？

志倉：そうですね……最近、僕も自分なりに「存在する・生きる」ということについて考えていて、それが出てきているところがあるのかもしれません(笑)。僕の場合「誰かのためにしか生きられない人間」という考え方が、活動の根底にあるんです。楽曲にしてもゲーム作りにしても、王立アフィリア魔法学院の展開(※9)にしても、どこかで誰かに楽しんでもらうために、という部分があるんですよ。音楽もゲームも、自己満足のためにやっているのではなく、他人がいてこそ成り立つ仕事です。何かを伝えるのって、伝えたくなるのって、そこに他人がいてこそなんですよね。会社を設立した5年前くらいに、「誰かのための自分」という言葉がぱっと思い浮かんで、メモに書き付けたんですよ。これって、まるで綺麗ごとにも見えるんですけど、同時に大事なことでもあると思っていて。昔はシンプルに自分を楽しませるために生きていた部分もあったけれど、30歳を過ぎたあたりで「誰かのために生きる」という方が深みが出るということに気づいたんです。それからは何事も、単なる自己満足で終わらないように心がけています。仕事でもアイデアでも、周囲の人間やスタッフたちが面白いといってくれて、さらにユーザーさんたちにも楽しんでもらえるような、楽しさの広がりみたいなものを、常に意識しているんです。

――それを「絆」と言い換えると、それが広がっていくのは『SG』の内容にも通じるところがありますね。

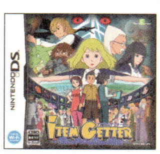
志倉：そうですね。ゲームも、そして音楽もそうなんですよ。他人がいる、仲間がいるからこそ作れるもの。一人じゃできないし、作れないもの。結局、ビジネスの世界でも創作の世界でも、同じ発想、モチベーションで動いているのかもしれませんね。それに、そのほうが楽しいんですよ、やっぱり(笑)。「誰かのための自分」は、僕自身の追求したいテーマの一つなのかもしれません。だから、第三弾にも、どこかで出てくる要素になるかもしれませんね。ちなみに第三弾については、もう僕の中では、メインテーマが決まっています。そのテーマに対する科学的な根拠も『SG』の倍以上の情報量を集めていて、近未来、こういうことが可能になるだろうというところまでリアリティを演出しつつ描き出す予定です。ゲームの発売よりも数年先の、未来における状況まで構想に入れたものになるはずですよ。厨二もしくはオタクな主人公、何らかのトリガーを使ったシステム、単なる美少女ゲームにはとどまらないストーリーなどは、踏襲される予定ですので、楽しみにしていてください。



※インタビューは2010年4月から9月まで、数度に渡って行なわれた内容を編集したものです

※10【マイコンBASICマガジン】(雑誌)
株式会社電波新聞社がプログラム初心者向けに発行していたPC雑誌で、通称「ベーマガ」とも呼ばれる。アーケードゲーム情報を扱う別冊付録「スーパーソフトマガジン」が付属した時期もあり人気となった。2003年に休刊。

※11【秋葉原にもその時期から通いつめていましたからね】(その他)
『SG』内で、フェイリスのDメールにより変貌する秋葉原の姿は、電子工作好きな科学少年だった志倉氏の「かつての秋葉原」に対するオマージュ。プロット作成時も、自ら風景や登場スポットのイメージを拾って歩いたとのこと。



©2009 5pb. Inc

※12【アイテムゲッター～僕らの科学と魔法の関係～】(ゲーム)
2009年、5pb. から発売。「アフィリア王国」が舞台の魔法科学アドベンチャーRPGで、林直孝氏がシナリオを担当した。タッチペンで文字を描き「魔法を使う」ことで魔物から素材を得られ、1000個以上のアイテムを合成可能。豪華声優陣によるADVパートも魅力。



©PrincessSoft

※13【Que ～エンシェントリーフの妖精～】(ゲーム)
2007年発売。平凡な男子高校生・新堂まこととなり、ネットワーク世界「エンシェントリーフ」と現実世界を行き来し、女の子と交流していくADV。志倉氏によれば「デジタル化された架空の世界と現実世界の境界はどこにあるか」がテーマとなっているそう。『CHAOS』の拓巳の拠り所のなさ、『SG』の記憶データ圧縮技術などのアイデアの原点!?

※14【BOØWY】(音楽)
1981年、ボーカルの氷室京介とギターの布袋寅泰が中心となって結成されたロックバンド。「B・BLUE」「ONLY YOU」「MARIONETTE」などが代表曲。1988年4月、東京ドームで行なわれた「LAST GIGS」を最後に解散。



※15【ムー】(雑誌)
学研パブリッシング発行のオカルト誌。トンデモ誌として楽しむ層から真剣な読者まで、福山雅治、鳩山元首相夫人など幅広い愛読者を持つ。2010年放映のアニメ「世紀末オカルト学院」の監修も行なっている。



※16【NEWTON】(雑誌)
ニュートンプレス発行の科学情報誌。平易な文章とイラストによる図解で、最新科学のトピックスを分かりやすく解説する。著名研究者や大学教授などが監修を務めており、科学誌としての権威と信頼性は随一。



Extra Interview I

マルチクリエーターにして社長・志倉氏の素顔に迫る

作詞・作曲にシナリオプロット作成・ストーリー原案までこなすマルチな才能に、会社経営者としての顔も合わせ持つ志倉氏。ここでは少し目先を変えて、その人柄やプライベート、日頃考えていることなどに迫る質問を投げかけてみた。

Q.ゲーム制作を始めたのはいつ頃からですか?

小学校6年生の時からベーシック言語でゲームを制作していました。とにかくPCと科学と音楽が好きな少年で、「マイコンBASICマガジン」(※10)に投稿していたことすらありますよ(笑)。秋葉原にもその時期から通いつめていましたからね(※11)。それから、実は『CHAOS』で初めてゲームに関わったわけではなく、DSソフト『アイテムゲッター～僕らの科学と魔法の関係～』(※12)や、プリンセスソフトさんのPS2用ADV『Que ～エンシェントリーフの妖精～』(※13)などのタイトルにも関わっています。これらはいずれも僕の企画原案で、ある意味これらも科学ADVシリーズと言えるんですよ。

Q.好きなゲームのジャンルは?

今はレースものや、人と一緒に遊べるような軽めのものが多いです。格闘ゲームだと世代でもあるので『ストリートファイターⅣ』をちょっと触っています。懐かしの『ファイヤープロレスリング』も大好きで、業界入りのきっかけになりました(笑)。ただやっぱりADVが好きで、人生でこのジャンルのゲームを遊んだ時間が圧倒的に多いですね。

Q.好きな女性のタイプを、科学ADVシリーズのヒロインでいうと?

『CHAOS』だとお気に入りはある意味で「モモちゃん」(笑)、『SG』だと椎名まゆりです。色白でふっくらほっこりした雰囲気の、包容力がある女性が好きですね。

Q.影響を受けたアーティストやバンドは?

1970年生まれの布袋・氷室世代なので「BOØWY」(※14)ですね。その影響で、10代の頃から、ずっとバンドはやっていました。最初はヒューマンという会社に音楽担当で入社したんですが、ゲーム音楽の制作では、楽器演奏より歌唱に重点を置く「歌物」からジャズ風、オーケストラ風のサウンドまで、あらゆるものが要求されたので、かなりいろいろなジャンルの音楽を手がけました。その経験は、確実に今のサウンド作りに活かされていますね。

Q.最近行って面白かった場所は?

台湾です。台湾は日本のサブカルチャー作品群が浸透していて、僕は現地では、いつの間にか人気者になっていました(笑)。空港にまで見送りがついてきて、びっくりしましたね。とにかく刺激的な体験だったし、僕自身、日本の外にも、こんなに気持ちを共有してくれるファンがいることに驚かされました。彼らとの交流が楽しくもあり、同時に嬉しかったです。

Q.社長業とクリエイターを兼ねることの面白さ、難しさについて聞かせてください。

全体にクリエイティブなことが好きなので、社長業もクリエイター業もクリエイティブな感覚で取り組んでいます。ゲーム・音楽だけでなく、会社の運営についても、企画書作成や着想のポイントを含めて、アイデアありきですね。ただ、会社は組織作りなので、ネットワークゲームの構築みたいな感覚に近いです。とにかく5pb.を設立してから、日々勉強しています。ADVも含め、ゲーム単体の展開ではなく、メディアミックスその他、新しい仕掛けは常に考えていますよ。

Q.創作において、大事にしていることはありますか?

好奇心と「学ぶこと」です。とにかく、本を読むんです。雑誌の愛読書は「ムー」(※15)と「NEWTON」(※16)ですが(笑)、そのほかに実にいろんなジャンルの本を読みます。読書については典型的な濫読型で、知的好奇心をくすぐること、必要な情報についてなら、全部読みあさるくらいのスタンスです。小説、科学・学術書、文庫本なんかに加えて、今は会社経営の本なんかも読みます。読書は、読んだことを実践してみることの面白さへとつながっていきますから大事ですね。Amazonでも相当書籍を買っていて、忙しさによって波はあるんですけど、大体月に10冊ぐらいは読んでいるかもしれませんね。そのほかには映画も好きで、ちょっとしたレンタルショップをやれるぐらい、DVDを持っているんです。

Extra Interview Ⅱ

科学ADVシリーズ・OPソングについて

科学ADVシリーズのOP曲に関するコメントを掲載。『CHAOS』系の楽曲タイトルすべてが「F」で始まる」のは尊敬する作家・森博嗣氏へのオマージュだそう。

『CHAOS;HEAD』OPソング

Find the blue

第一作目のOPテーマということで、納得いくまで作り込んだ曲です。ご存知の方も多いでしょうが、ゲームを終えて改めて聴くことで新たな発見があるような、歌詞の深みやダブルミーニングなどの仕掛けは、常に意識しています。

『CHAOS;HEAD NOAH』OPソング

fake me

3曲目なので少し迷いましたね。考えるうち、構想中だった『SG』を含む科学ADVの枠内での楽曲制作を思い立ち、両作品の懸け橋になるようなイメージで制作しました。テーマを拡大させ、『SG』にも通じる部分を取り入れています。

『STEINS;GATE』OPソング

スカイクラッドの観測者

原案を含め、1年以上つきあってきた『SG』の主題歌なので作りやすかったです。秋葉原らしいデジタルな音色も取り入れていますね。ちなみに「スカイクラッド」という単語には隠れた意味があります。調べて妄想してみてください。

『CHAOS;HEAD』TVアニメ　OPソング

F.D.D.

アニメ版主題歌ならではの制約として、OP映像と同じ90秒ですべてを収める必要がありました。サビに当たる部分をどう肉付けして音に厚みを持たせていくか、要素をどう凝縮していくかという部分に苦心とこだわりがありましたね。

PSP版『CHAOS;HEAD　NOAH』OPソング

Fetishism Ark

今までとは、少し意識してテンポと曲調を変えてあります。僕の中ではミディアムバラードというか……。例えば浜崎あゆみさんの楽曲のような、聴きやすくてポップな雰囲気をイメージして、制作していきました。

『STEINS;GATE』PC版イメージソング

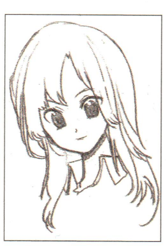
A.R.

Twitterで少し書きましたが「A.R.」とは拡張現実という意味。ちなみに第三弾に通じるキーワードやダブルミーニングを、かなりみっちりと仕込んであります。今からしっかり聴き込んで、楽しみにしていてほしいですね(笑)。

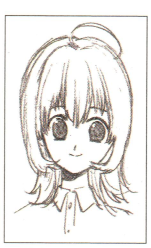
Shikura Chiyomaru Design Works !?

「ラボメンガールズ」原案ラフ

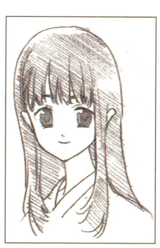
「さすがに絵は専門外ですが……」という志倉氏にお願いして、特別に『SG』ヒロインたちの初期設定ラフを掲載させていただいた。なかなかこなれた可愛いらしい作風で、氏いわく「魔法少女風」の初期フェイリスなどに注目。



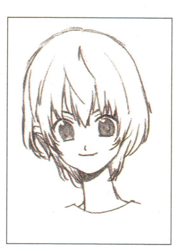
▲牧瀬紅莉栖



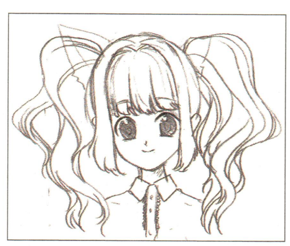
▲椎名まゆり



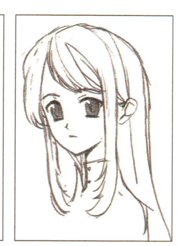
▲漆原るか



▲阿万音鈴羽



▲フェイリス・ニャンニャン



▲桐生萌郁

□Staff Interview II

松原達也 & 林直孝

志倉氏に続いて、5pb.の松原氏と林氏へのインタビューを掲載。キャラクターや作品のテーマについて語ってもらった。またこのインタビュー以外にも意外な裏話や苦労点など、本書のほかのページにも談話の一部が掲載されているので、一読してもらいたい。



――まず『CHAOS;HEAD』(以下『CHAOS』)について。舞台に渋谷が選ばれたのはなぜですか？

松原：オタクにとって一番アウェーの街だからです。主人公の西條拓巳は、引きこもりでほとんど外に出てこないんですけど、自分のテリトリーから一歩出ると、いきなりアウェーで逃げ場がないっていう状況に追い込みたかったんです。また、僕らの勤めているオフィスは、以前は中目黒[※1]にあって、渋谷はそこから歩いて行ける街だったんです。早朝にロケハンなんかもできましたし、都合が良かったんですよ。

林：それと、渋谷は東京でも一番混沌としていて、全国的に知られている場所でもありますよね。なおかつ流行発信の最先端でもあり、面白い街だなって以前から思っていたんですよね。

――次は主人公についてです。「ナチュラルボーン」オタク、異例の主人公・拓巳を描く上で、苦労点はありましたか？

林：まず、ほぼ全ジャンルの「オタク趣味」をカバーするのが大変でした。僕が素でカバーできるのはアニメ＆コミックのあたりで、特に「ジョジョの奇妙な冒険」[※2]ネタは完全に僕の個人的な趣味です(笑)。逆にフィギュアなどは手薄だったので、松尾(5pb.松尾ゆきひろ氏)など、詳しい人間に取材したりネットで調べて書きました。それと、拓巳に関しては、最初は感情移入という点はあきらめていたんですよ。小説を読むように俯瞰したポジションで見てもらおうかな、と考えていました。O-FRONT屋上で諏訪に脅されて、七海を助けるかどうかの選択を迫られるところなどでも、あえて逃げ出させてしまったり(笑)。でも意外とユーザーさんには受け入れられて、逆にびっくりしましたね(笑)。

松原：今だとむしろ、このキャラ以外ありえないみたいな評価をいただくこともあってありがたいです。拓巳は、声を演じた吉野裕行さんの演技も神がかっていて、あの「フヒヒ」という笑い方とか、話す時にどもる感じなど、すべて吉野さん自身による演出なんです。強烈にキャラが立って、スタッフの間でも話題になったくらいです。

――彼が実は妄想の存在であるという設定になった経緯についてお聞きしたいのですが？

林：そのへんは、志倉が考えたアイデアや事前にあったシナリオが複雑に入り混じっていますね。妄想がテーマの物語なんですけど、だったら主人公自体が妄想だったら？　というような部分もあったかもしれません。ただ僕は、妄想の存在であるっていう設定には反対でした。これはもう一種の化け物ですから(笑)、共感してもらうのは難しいですよね。でも、最後はなんとか、それを逆手にとった終わり方に着地させたつもりです。

――そこは『CHAOS』の物語のユニークさにつながっている部分ですよね。凄く奇妙な話で、とにかく普通じゃないなと感じました。そういえば、お二人から見た志倉さんの印象は？

松原：「スーパー厨二病オカルト」です！(笑)。妙なことについては、すごい知識量です。

林：僕の中では「設定厨」ですね(笑)。作った設定をたくさん並べて「さあ料理してみて！」って感じなんです。時々、ここはどういう流れなんですかって聞くと「そこを一緒に考えようぜ！」って返事がきたり(笑)。ただその設定が面白くて、常識を超えて秀逸なことも多いんです。そういう意味では、本当にアイデアマンですよね。話しているうちに面白いアイデアが出て



Matsubara Tatsuya

松原達也

Profile▶▶▶　5pb.ゲーム事業部Division5プロデューサー。トンキンハウス在籍時に『Lの季節』『MissingBlue』シリーズなどを手がけ、5pb.へ。
『CHAOS;HEAD』『STEINS;GATE』にはプロデューサーとして関わる。ムービーやCG制作、コンテなども担当。



Hayashi Naotaka

林直孝

Profile▶▶▶　5pb.所属のシナリオライター。ゲーム作品やドラマCDのシナリオ、小説なども執筆する。『CHAOS;HEAD』『STEINS;GATE』ではメインシナリオを担当。他の作品に『Memories Off#5 とぎれたフィルム』、「鏡原れぼりゅーしょん」(一迅社文庫・小説)など。
林氏Twitter(http://twitter.com/rin_chokko)

くることも多いんです。そういう「作り方」が志倉流なんだって見方もありますね。

――そういえば以前、志倉さんから『CHAOS』制作以前のボツになった膨大なシナリオがある、という話をうかがっていたんですが。

林：はい。実は、『CHAOS』旧バージョンとでもいえるような設定（以後、旧バージョン）とシナリオがありました。それは「渋谷そのものが妄想で、閉鎖空間になっている」というアイデアが軸になっていました。旧バージョンでは、梨深のディソードは、拓巳の背中から羽みたいに生えているっていう設定でして、彼女のディソードが分割変形タイプなのも、その名残りなんです。ADV って基本的に画面が主人公視点ですよね。だから、主人公の背中から羽が生えていても見えない、という死角を狙った演出だったんです。ただニトロプラスさんと組むと決まった時、ちょっと方向性が違うかなということでボツになったんです。でも、まったく無駄だったわけではないんですよ。実はこの旧バージョンが『らぶChu☆Chu！』の原案[※3]の一部になっているんです。

――それでは改めて、『CHAOS;HEAD』各ヒロインについてお聞きしたいのですが。まず、咲畑梨深について教えていただけますか？

松原：梨深はピンク髪で、はじめからメインヒロインと決まっていて、一番早くデザインがあがったキャラです。どんなヒロイン像にするかという点で、逆に謎の部分を用意してキャラを立てようとしていました。

林：「ビシィ！」っていう口癖は僕が付けました。ちょっとおバカだけど、元気なイメージを取り入れていきたかったんです。

――インパクトはあったようで、ネットなどでも愛称が「ビシィさん」になっていますね。あと「BCさん」というのもたまに見かけますね。

林：そんな呼ばれ方をされているらしいですね（笑）。僕は、わりに自分の関わった作品の話題がネット上でどう発展していくかなどは、意識的に影響を受けないようにしているんですよ。特にTwitterなどだと、ファンの方ととても距離が近いじゃないですか？　それは嬉しいことではある反面、ファンの方の期待や反応に縛られて、自由な発想や意外性が失われる危うさもあるんですよね。そこはクリエイターの本分を守る、というような感覚でもあります。ファンの間で妄想して遊んでいただく分には、何でも結構なんですけれど（笑）。

――『らぶChu☆Chu！』では、梨深は実は貧乏キャラで、服もリアルブートしている、というコミカルな設定がありますね。

林：ただ、それほど設定として付け加えたものはないんですよね。シリアスさに隠れていた部分を、デフォルメして強調したという感じなんです。

――なるほど。では、次に妹キャラとして人気の西條七海ですが、こちらの設定の経緯は？

林：七海はそれほどベタではなく、どちらかというとリアルな妹の方向でいこうと思っていましたので、あの人気は、まさかの誤算でしたね。実際、収録時も声優の宮崎羽衣さんに「あまり可愛くしないでリアル系妹にしてください」ってお願いしていたんですけど（笑）。

――リアリティと二次元的な萌えポイントのバランスがよかったんですかね。ちなみに、林さん、松原さんに「リアルな妹さん」はいらっしゃいますか？

松原：あ、いないですね、そういえば。

林：僕もです。もしかしたら、男性として「理想の妹」のビジョンが自然ににじみ出てきてしまったのかもしれませんね（笑）。ちなみに『らぶChu☆Chu！』も含め、彼女の右手がつながっているのは、将軍の「最後のリアルブート」によるもので、妹への愛のなせる技です（笑）。

――次は蒼井セナと折原梢について。まずセナは、ツンデレっぷりが一部で人気ですが？

林：セナは、『CHAOS』PC版だと、黒髪ロングストレート＆ツンツンで、デレ部分が少ないキャラクターだったんですよ。でも意外とツンデレとして認知されましたね。父親とのくだりや『NOAH』の各ヒロインルートおよび『らぶChu☆Chu！』ではそのへん、強調したという面もあります。

――『らぶChu☆Chu！』のエンディングでは、セナが父親の遺志を継いで、研究者になるためにアメリカに旅立っていますよね。あれはやはり……？

林：まあちょっぴり妄想していただけるように、あえてアメリカにはしています。VR技術[※4]が『STEINS;GATE』（以下『SG』）にも登場していて、VR技術について『CHAOS』で解説したのがセナだったので……牧瀬紅莉栖との接点があるかも、ですよ（笑）。

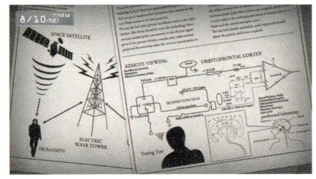
※1【中目黒】（地名）
東京都目黒区の一部で、駒沢通りを境界線として、それより東側の一帯を指す。渋谷から代官山を挟んで、やや南側に位置する。現在5pb.は音楽事業部が代官山、ゲーム事業部が中目黒の南西、駒沢大学駅近くの野沢に存在する。志倉氏やスタッフは、ミーティングの際に車で移動していることが多いようだ。

※2【ジョジョの奇妙な冒険】（漫画）
荒木飛呂彦による人気漫画シリーズで累計7000万部以上を誇る超ヒット作品。独特の擬音表現や台詞回し・映画を意識した展開や奇抜な着想などが特徴。相性や得意距離の概念がある、パワー一辺倒でないバトル表現を少年漫画に持ち込み、以降の作品に多大な影響を与えた。

※3【『らぶChu☆Chu!』の原案】（その他）
『CHAOS』のファンディスクとして2010年3月に発売された『CHAOS;HEADらぶChu☆chu!』の意外なルーツである。P.41に詳細あり。



※4【VR技術】（『CHAOS』『SG』本編）
科学ADVシリーズの独自用語でヴィジュアル・リビルディング技術を指す。人の世界認識や記憶構築に関する最先端の研究の成果物。



――梢は唯一の転校生キャラで、東京に来る前には広島県・尾道市にいたという設定ですね。

林：確か尾道が舞台のアニメ「かみちゅ！」を観ていて、そのイメージがあったのかもしれません。

松原：映画の「転校生」のイメージも入っているかな? そういった、都会の外の設定を持っているのは梢だけなんですよね。

――セナと梢はよくコンビで登場しますが、二人のやりとりを描く上で気をつけられたことはありますか？

林：『CHAOS』では、同性の間で日常的に絡みがあるのって、実はこの二人だけなんですよね。なので普通にやりとりしているだけで印象は強いと思います。基本的に頼りない下級生と大人っぽいお姉さんキャラのコンビなので、けっこうベタなんですよ。立場が弱いはずの梢がちょっとセナにいたずらをして困らせたりっていう微笑ましいシチュエーションが描けるといいな、と思っていたんです。

――では、拓巳いわく「電波」な岸本あやせですけど、彼女の使う独特な言語を描写する際に参考にしたものなどは、あったのですか？

林：「グラジオール」などの単語は完全に志倉の創作です(笑)。僕の中では、ファンタジー担当があやせで、科学設定解説担当のセナと対峙する位置にありますね。

――あやせは歌姫「FES」として、『SG』とのリンクも見られるキャラの一人ですが？

松原：「ファンタズム」が、ゲーム発売後にシークレットライブをやったり「LIVE 5pb.」のイベントでステージに出たら、反響が大きかったんです。楽曲も好評だったので、『CHAOS』と『SG』と世界がつながっていることを、より明確にする意味でも出演してもらいました。ちなみに、劇中でFESが登場したライブハウス「ギガンテス」のモデルは渋谷の「ギガンティック」なんですが、今は営業終了しちゃっていますね。

――楠優愛が双子の姉妹、というのは初期からあった案なんでしょうか？

林：『CHAOS』1章を書いた時点では、僕も結末を知らなかったので、そのアイデアはなかったです。志倉が付け加えたものですね。性格が豹変する部分も、最初はもっとマイルドでした。ただ志倉にもっと豹変させていいよって言われて、アイデアのキャッチボールをしていたら、だんだん表現がエスカレートしていった感じですね(笑)。

松原：僕はもともとノベルゲームの経験はあったんですけど、いわゆる恋愛メインのベタな美少女ゲームは作ったことがなかったんです。それで僕自身の中に、そもそも「美少女ヒロインとはこうあるべきだ」っていう縛りがなかったんですよ。むしろ突き抜けたほうが面白いかなと、暴走も特に止めたりしませんでしたね(笑)。

――『CHAOS』全体についてですが、この作品は人間の悪意や残虐性を描くという意味では、かなり挑戦的でアグレッシブですね。こういった方向性は、なぜ生まれたんでしょうか？

林：リアリティというよりは、綺麗な部分と汚い部分を極端にしようとしていた、という点があります。もともと、僕がライターの仕事を始めた90年代後半から2000年代の頭くらいは、いわゆる『To Heart』が出てきたタイミングで、可愛い美少女と穏やかな日常を描く作品が多かったんです。僕も別に嫌いではないんですが、それだけでは物足りないな、という気分が確実にあったんですよ。美少女だって切れば血も出るし、品がなくてすみませんが、おしっこもする(笑)。今考えると『CHAOS』では、そういった生々しい部分を入れたかったのかもしれません。特に拓巳が妄想の中で生きている、二次元大好きで現実を見ようとしないキャラなので、対比という意味もあった気がします(※5)。

――次は『SG』について。まず主人公の岡部倫太郎(オカリン)に、「厨二」というキーワードを当てはめた経緯をお聞きしたいんですけど。

林：ここ数年、ネットで流行っているネタだった、ということがあります。また、実は僕のライトノベル「鏡原れぼりゅーしょん」(※6)は、そもそも最初は「厨二」をテーマに、という話だったんですが、田中ロミオさんの「AURA ～魔竜院光牙最後の闘い～」(※7)があって、構想がかぶったのでナシになったんです。だから『SG』のほうでやらせてもらったんですよ。また、前作の主人公・拓巳から継承した部分もほしかったですし、ストーリーを作っていく上で、陰謀論と厨二病キャラは相性がよいということで採用しました。

――岡部については、宮野真守さんの熱演が話題になりましたが、全体に声優さんのキャスティングはどうやって決めたんですか？

林：僕と松原の持っているイメージを音楽事業部のプロデュー

※5【対比という意味もあった気がします】(その他)
『CHAOS』は世界との向きあい方と、それをめぐる少年の成長物語とも読める。引きこもり行動は現実との接点の拒否であり、客観的な自分の弱さや孤独を認識し、痛みとともに誰か(ヒロインたち)と関わっていくことで、拓巳は社会的存在である人間としての実体(アイデンティティ)を獲得していく。

※6【鏡原れぼりゅーしょん】(小説)
2008年10月に一迅社文庫より発売。『CHAOS』と『SG』の間に執筆されたもので、3人の男女の間で魂と肉体の入れ替わりが発生する人格転移コメディ作品。エンターテイメントを意識したものでシリアス要素は少なめ。科学ADVシリーズと直接の関連はないが、一部の登場人物の造形にはニヤリとさせられる点もある!?



©林直孝　一迅社

※7【AURA ～魔竜院光牙最後の闘い～】(小説)
2008年、小学館「ガガガ文庫」より発売。元オタク少年の自意識の葛藤と解放をコミカルに描いた、一風変わった青春ストーリー。作者・田中ロミオ氏は『CROSS † CHANNEL』などでADVのシナリオライターとしても評価が高い。ちなみに本作では「厨二」という表現は直接的には登場していない。

©田中ロミオ／小学館





サーに投げて、いくつか候補をあげてもらいましたね。それから志倉を含め、全員で相談して決めた感じです。宮野さんは、やっぱりイケメンキャラを演じることが多い声優さん、というイメージがありまして。ギャップが出ると面白いな、と思ってお願いしたんです。

松原:落差だけでなく「鳳凰院凶真」として作った部分の内側にある人間臭さ、人格の奥行きみたいなものもしっかりと演じていただけて(※8)、感謝しています。科学ADVシリーズは主演の声優さん方にも恵まれていますね。

――次は椎名まゆりです。彼女は、とにかく不幸な運命を背負うキャラですすが、どういう流れでそうなったんでしょうか?

林:志倉の最初の構想だと、メインヒロインだったんですよ。その方向性でどんな話をやろうかって考えていくうちに、結果的にストーリーの流れ上、ああなったというか(苦笑)。

――まゆりが、踏み込んできたラウンダーと萌郁に命を奪われるところで、物語が急展開しますね。OPでも、事前にそれとなく示されていますが。

林:事前に伏線は張ってありますし、狙い通りではあります。ただ、OPでのネタバレ(※9)に関しては、僕の中でも「そこまで出していいのかな?」っていう気持ちがありましたね。

松原:広報や志倉と話し合って決めた結果ですね。結局、断片程度の画像は、一連の流れに組み込まれて、ようやく意味が分かると思うんですよ。なので「まゆりが死んじゃう」ことは分かったとしても、経緯や詳細は分からないだろう、と。だから、まずはショッキングなことが起こる話だ、という認知面のインパクトを重視しました。

――まゆりといえばものを食べているシーンが多いと思うんですけど、この描写で気をつけたことはありますか?

林:どちらかというと、まゆりの好きなものは、女性というより男の子が好きなものにしていますね。

松原:「あの店」の牛丼とかは、まさにそうですね(笑)。

林:そのほうが、ユーザーさんに共感してもらえるのかなっていう気持ちがあって。そのへんは紅莉栖も同様なんです。カップ麺とかアキバ系の人間が好むものを設定してありますね。『SG』はアキバ案内みたいなものを兼ねた物語でもあるので、キッチンジローとかおでん缶とか、実際にアキバへ行く人がよく知ってるネタも、取り込んであります。

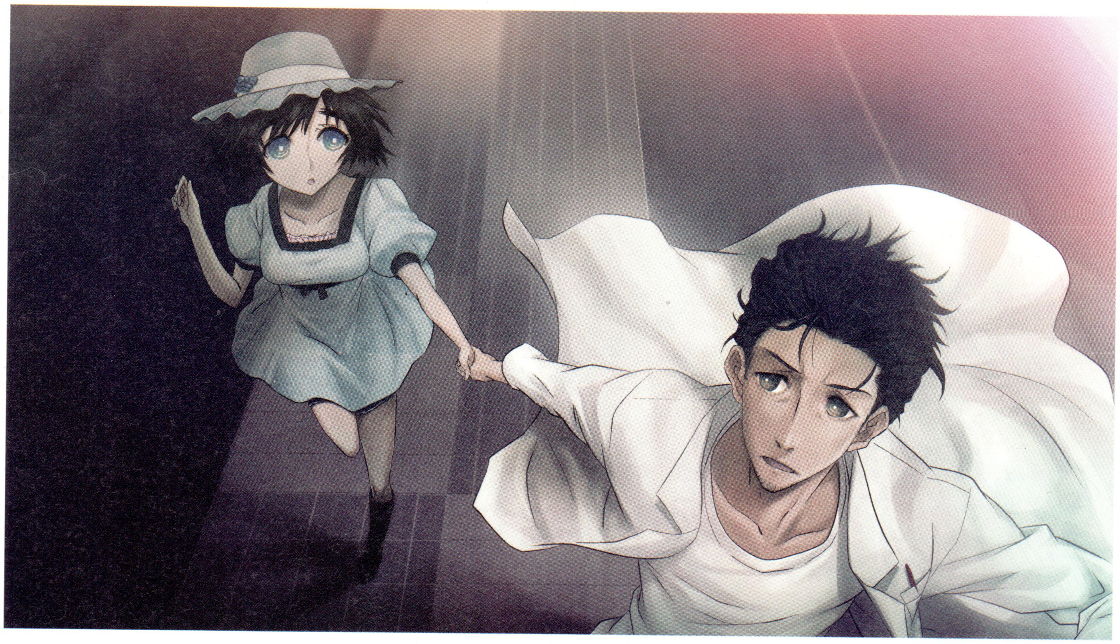
――まゆり役に、花澤香菜さんをキャスティングされた理由は?

※8【内側にある人間臭さ、人格の奥行きみたいなものもしっかりと演じていただけて】(その他)
外側と内側のギャップの描写の洗練は、林氏の持ち味の一つであろう。ちなみにコミックマーケット78で販売されたセットに同梱の「未来ガジェット電波局コミケ78特別編」内では、宮野氏が「単独でのアフレコ収録だったため、オカリンの孤独が直に感じられるようで感情移入できた」とも語っている。



※9【OPでのネタバレ】(その他)
最も大きなものは、まゆりの死亡であろうか。ちなみに志倉氏は映画の予告編から本編を妄想して楽しむことがよくあるらしく、松原氏と同様「多少決定的なシーンが予告編に含まれたとしても、細かい過程や終了後の後味はまず予想できないので気にしない派」である。





松原：やっぱりまゆりはふわっとした雰囲気が大事なので……花澤さんの声がやっぱり決め手でした。ちなみに実は「トゥットゥルー♪」を初めて発声したのは、鈴羽なんですよ。まゆりに合わせる形で鈴羽が「トゥットゥルー♪」って応えるシーンが先に収録されて、そこで初めて具体的に発声されたんです。だから、あの台詞に表現上のニュアンスをつけたのは、田村ゆかりさんなんです(笑)。

――次はダルこと橋田至について。ディープなオタクという設定ですが、『CHAOS』で拓巳を描いた経験が役に立った部分はありましたか？

林：拓巳と違って、ダルは脇役的存在なのでHENTAI的言動をしても、それほど感情移入面で影響がないんですよ。なのでかなり自由にやってましたね。

松原：デザイン面では、最初は痩せ型だったのがhukeさんのアレンジであああなった経緯(※10)がありますね。

――鈴羽の父親っていう設定は最初からあったんでしょうか？

林：最初は決めていなかったですね。鈴羽の父親候補は、岡部かダルかまったくの第三者かの3つの案があったんです。中盤以降、鈴羽の話をどう全体に組み込んでいくかという部分で、自然に落ち着いていった感じでした。『SG』では登場するキャラの数は最初から決まっていましたが、その8人の中で誰にどの役割を与えるかは、構想段階でかなり頻繁に変わっています。

――ダルの声優を関智一さんにしたとは、何か狙いがあったんでしょうか？

林：関さんも、やっぱりかっこいい役が多いじゃないですか。その関さんに、あえてこのキャラを演じてもらったらどうなるんだろうっていうワクワク感があったんですよ。

――次は牧瀬紅莉栖です。彼女について「@ちゃんねらー」っていう設定が生まれた経緯は？

林：最初、紅莉栖は解説役でちょっと堅いイメージもあったので、ギャップをつけたかったんですね。で、秋葉原のオタク文化が舞台なので、自然とそうなった感じです(笑)。僕なりに調べて、帰国子女がネットや掲示板で日本の雰囲気に親しんでいる、というリアリティも取り込んであります。

――父親であるドクター中鉢への想いと葛藤っていうエピソードが生まれたのはいつぐらいですか？

林：やっぱり、最初は構想になかったですね。中鉢に関しては完全に出落ちキャラで(笑)。後は 「物語のスタート地点に戻

※10【hukeさんのアレンジでああなった経緯】(その他)
huke氏によるアレンジが加わった代表的キャラと言えるのが紅莉栖とダル。ダルは元は工藤満、通称クドマンと呼ばれる痩せ型キャラで、長身のオカリンとの対比・バランス面でデブキャラになった経緯は有名。このアレンジでぐっとキャラが立ち、ぺはら氏・松原氏はじめ、huke氏本人も非常にお気に入りのキャラとなった。またhuke氏は『メタルギアソリッド』シリーズで各種イラストや漫画を担当し、ミリタリー風の作風が得意なことでも知られる。





◀メガミマガジン・クリエイターズVol.18(学研パブリッシング・2009年12月発売)でも『SG』とhuke氏がクローズアップされている。

る」っていう、タイムトラベルものの定番の結末も、下倉さんや僕や志倉も最初は否定的だったんですよね。でも、改めて話を構築していく中で「やっぱり最初に戻るのが一番気持ちいいのかな」って気づいたんです。その時点で、中鉢が急激にクローズアップされてきたんです。『SG』はキャラにいろんな要素がしっかり詰まっていて、それぞれ個性的なキャラを、最終的にきっちり物語にはめ込むことができたので、自分でもちょっと興奮しました。

――彼女の声を演じた今井麻美さんについてはいかがでしょうか?

松原：最初、今井さんは別のキャラの役で出てもらう案もありました。でも、いろいろ考えた結果、紅莉栖の方が合うんじゃないかってことで落ち着いたんですね。

林：紅莉栖は最初、ちょっと冷たいイメージがあるじゃないですか？　ギャップが魅力になるキャラなので、今井さんの澄んだ声もツンデレ役に合うかな、と思いまして。

――彼女のデザイン設定に関して、hukeさんのアレンジはどれくらい入っているんですか？

松原：留学っぽい形で来日しているので、制服を改造して着ているっていう設定はありましたね。でもhukeさんの方から、予想外のホットパンツ姿でデザインがあがってきて、面白かったのでOKとなりました(笑)。だから紅莉栖は、もしかしたらもっと普通の制服＆スカート姿だった可能性もあったんですよ(笑)。ちなみにキャラについては、林はまったく絵のイメージが頭に浮かばない文系脳の人間なので、志倉の原案設定に加え、僕が簡単なラフなんかで補ってhukeさんに発注していました。イベントCGの元ラフなんかも、僕が描いたものですね。

――次は桐生萌郁についてお聞きします。

松原：最初の志倉のイメージが、SERNで働く科学者っていうものでした。唯一、ちょっと手直ししてもらったキャラですね。hukeさんのデザインがビシッとしたキャリアウーマン風で、少しカッコよすぎたんです(笑)。彼女は年上のお姉さんキャラ、という側面もあって、ナイスバディなのはその流れもあります。

――さらにメガネキャラで、メール人格とリアル人格がまったく違うという二面性を持っていますね。これは『CHAOS』の優愛とかとも共通するところですが？

林：それは偶然で、僕がメガネキャラに恨みがあるわけではないです(笑)。メール人格があるとか携帯依存症という設定に関しては、確かフォーントリガーっていう要素が決まった後で付け加えました。基本的にヤンデレというか不幸顔なのでそういう方向性でキャラを作っています。最初は、秋葉原からSERNにハッキングしている奴がいる、と気づいて、フランスから調査にやってくるというインターミッション風のパートがあり、最終的にはなくなりました。物語自体も志倉にはより大きな視点で、世界の広がりを描きたいという気持ちもあったみたいで(※11)「本当にいいの？」って聞かれましたけど、今回はこれで行きましょう、という流れに落ち着いたんです。

――彼女の声についてはいかがでしょう？

林：9章でのオカリンとのバトルでは、鬼気迫る感じで……後藤沙緒里さんにもだいぶ過激な台詞をお願いしたんですが、内心ドキドキしてました(笑)。こんなことを後藤さんに言わせて大丈夫なんだろうかって……。

松原：やっと喋ったと思ったらアレですしね(笑)。

林：最初は萌郁も個別エンディングがあるという考えで作っていたんですけど、最後の方では志倉と相談して、完全に悪役、という方向性に切り替えています。やるなら徹底的に、ということで、悪役の演技をお願いしました。そこはやはり後藤さんの実力で、怖いくらいに大迫力で、きっちり演じていただけてよかったです。ちなみにドラマCDγは、まったく別の世界線という設定で、ある種のファンタジーでもありますね。彼女について、救いを表現した部分でもあります。

――漆原るかについてはどうでしょうか？

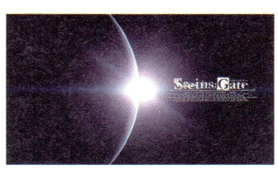
林：志倉の方から、最初からるかは男の娘(こ)っていう設定で行く方針はあったんです。キャラとして面白いんじゃないかってことで。声優の小林さんは「まりあ†ほりっく」で女装の主人公を演じられていて、そのイメージが強かったんですよ。

松原：hukeさんにはそこはまったく意識しないで「女の子」としてデザインしてくださいとお願いしました。ドクロの髪留めもhukeさんのアレンジですね。るかのコスプレの「ヒカリちゃん」の衣装は、きちんと志倉による元設定があったのでそれを使っています。

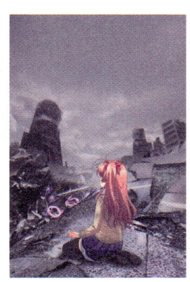
――かなりの人気が出たことについては、いかがでしょう？

林：見た目的にも、一番るかが「可愛い」じゃんとは思ってました。一部、拒否反応を起こす人もいるんじゃないかなと思った

※11【より大きな視点で、世界の広がりを描きたいという気持ちもあったみたいで】(その他)
一人称視点と三人称視点には、それぞれに長所と短所がある。一人称視点のメリットは、感情移入面での強さ。反面、主人公に共感できない場合は逆効果で、他の視点からの情報も表現しにくいことから、作品世界全体の広がりは見せづらい。三人称視点はその正反対で、表現できる情報量に富み、群像劇に向くほか、読み手に世界全体を眺め渡す視点を与えることが可能。志倉氏やべはら氏・下倉氏のインタビューの中でも、『SG』の開発当初は、舞台も秋葉原に留まらない大作を目指す構想もあったことがうかがえる。それらがどんな物語だったのかは、あるいは今後の外伝的作品やメディアミックスの中で再現されていくかもしれない。



▲壮大な宇宙を見せた『SG』OPの一部。SF本来の魅力である「想像力の広がり」を元に描かれる物語は、舞台こそ秋葉原限定だが、発想スケールでは近年の「学園恋愛もの」の作品群とはまったく異なる。



◀『CHAOS』の結末では「閉鎖的世界の崩壊」を契機に、現実とリンクし拡大する世界が描かれる。

んですけど、あまり心配はいらなかったですね。

――るかは、オカリン、紅莉栖以外で唯一タイムリープをするシーンがありますね？

林：それは個別エンドのテーマ性の部分にかかわってくるものですね。るかのルートは「あきらめる話」なんですよ。まゆりを助けることや可能性のある未来のことを、オカリンがあきらめる。まゆりが不幸になっているのに女性になったるかとオカリンが結ばれてしまうのは、しっくりこないな、という部分がありまして。ではどうするかと考えて、るかを共犯者にするアイデアが出てきたんです。ちょっとひ弱な性格だったるかが、自分からタイムリープすることで「自分を選んでもらったこと」に対する答えを見せる……自らの意志により罪や汚れを引き受けることで、切ない強さを手に入れる、という物語でもあるんです。

――次はフェイリス・ニャンニャンですが、こちらは？

林：フェイリスは、桃井さんという配役はすぐに決まったんでしたよね。

松原：そうそう、一発で決まりました。まさにハマリ役ですよね。

――フェイリスのルートは、ちょっと恋愛色が強くて雰囲気が違いますが、その理由は？

林：るかとフェイリスのルートは意図的に恋愛色を強めにしていますね。話の根本にがっちり関わってくる、というキャラではなかったので。また、駅前のあの高層マンションに住んでいるっていう設定は僕が考えたものです。

――フェイリスのシナリオでは、彼女が別の世界線の記憶を思い出すシーンがあるんですけど、これは「リーディング・シュタイナーは誰もが持っている」っていうTRUE ENDへの流れの伏線ですよね？

林：そうですね。ただその点についてはフェイリスだけではなく、るかもそうで、順序立ててそういう流れにしてあります。

――「雷ネット・アクセスバトラーズ」は、原案を志倉さんが作られていたということなんですけど、どれくらい以前からあったものなんでしょうか？

林：「雷ネット」自体は、企画としてずいぶん前……2005年くらいにはありましたよ。『CHAOS』以前、5pb.自体がなかった頃から存在した企画だったと思います。

松原：志倉が作った企画書は「雷ネット翔」といって、「雷ネット・アクセスバトラーズ」とはまた別のものなんです。志倉が自作したボードゲーム自体(※12)は『SG』開発後に見ましたけど。

林：メールで集められる「雷ネット翔」の全13話のストーリーはほぼそのままです。最初に企画書を見た段階で、あそこまで物語が作りこまれていたんです（笑）。

――最後に阿万音鈴羽についてお聞きします。

林：鈴羽はα世界線とβ世界線で少しキャラが違ったり、秘密を持った状態で登場するので、難しい役柄でした。ベテランの田村ゆかりさんに演じてもらえて、安心だったところがありますね。

松原：「鈴羽の手紙」は女性スタッフに書いてもらったのをスキャンして使っているんですが、ところどころ僕が手を加えて、最後のニョロッとした線を足したりしてますね（笑）。

林：文章といえば『CHAOS』で、将軍が昔書いたという設定の作文があるんですが、あれは僕の直筆です。

松原：社内で、「字が一番下手な人オーディション」をやって決まりましたね。ちなみに作文の裏にある怪物「その目だれの目？」(※13)の絵は、多分志倉です（笑）。

――開発途中で、彼女がメインヒロインだった時期があったということですが、どんなお話だったんでしょうか？

林：彼女が重い過去と使命を背負いつつ未来からやってきて、その使命を果たすためにオカリンたちが力を貸すという、わりとシリアスで王道の話ですね。志倉が名称「ジョン」でメインヒロインはないだろうって言ったのでなくなりましたが、このへんで作られた未来における彼女の設定は「亡環のリベリオン」(※14)で、一部が反映されていますね。

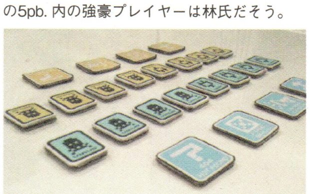
松原：最後に出てくるβ世界線の鈴羽は、最初は発注していなかったんですよ。11章の展開が決まった後、お任せで発注したんです。でも戦闘服はhukeさんのお得意でもあったようで、バッチリはまるものが上がってきて安心しましたね。

――次は『SG』全体について。ヒロインが並列型ではなく、メインがまゆりと紅莉栖に絞られている意図は？

林：最初の『CHAOS』PC版は、実質梨深とのエンディングしかなかったんです。恋愛要素もありますがストーリー性が強いんですよね。それが受け入れられたので、恋愛重視の美少女ゲーム的なパターンにそんなにこだわらなくてもいいのかな、と感じたところはあります。

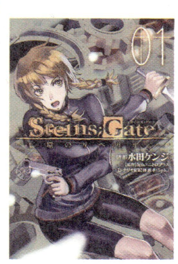
――『SG』はよく恋愛モノではない、というような言い方をさ

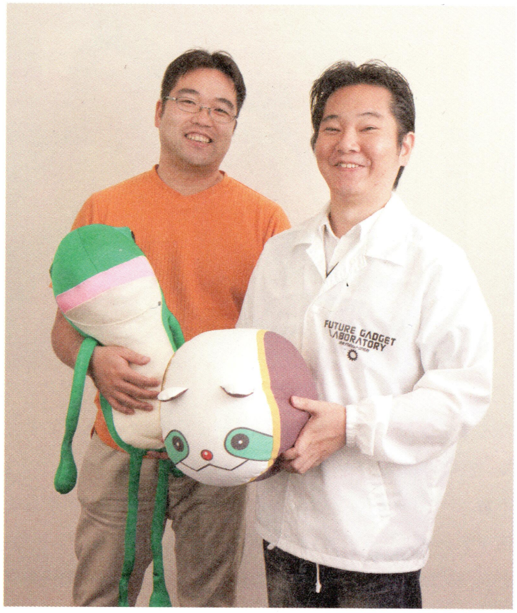
※12【志倉が自作したボードゲーム自体】（その他）
器用な志倉氏は「雷ネット・アクセスバトラーズ」一式を自作している。ちなみに志倉氏以外の5pb. 内の強豪プレイヤーは林氏だそう。



※13【その目だれの目？】（『CHAOS』本編）
『CHAOS』内に登場する謎めいた言葉。途中から作中の掲示板などにも深い意味を持たないネットスラングとして頻出するようになる。メタ視点では「視点」「思考盗撮」などが重要な意味を持つ、同作を象徴するキーワード。また、劇中にかつての拓巳が描いた「その目だれの目」自体を怪物に見立てた落書きが登場する。P.9参照。

※14【亡環のリベリオン】（漫画）
「月刊コミックブレイド」（マッグガーデン）連載のコミカライズ作品。鈴羽視点で描かれたストーリーで、大まかなプロットは林氏が担当。ただ、林氏と5pb.側の「厳密すぎる設定監修より、コンテンツの広がりを重視したい」との意向で、アニメ以外のメディアミックス展開は、作家の自主性を重んじ、詳細部分までは指定していない。





れることもありますね。ただ、ドラマの核に、しっかりと恋愛物語の文法は活かされているような気がします。

林：僕の中では、いわゆる「ギャルゲー」を否定する意図って別にないんですよ。『SG』はアメリカの長編ドラマやハリウッド映画を意識した作りでもあるんですが、古典でも現代小説でも、優れた物語には少なからず恋愛要素って入っているでしょう？　それに、やっぱりさんざん苦労をして助けたいのは「男性キャラじゃなくて可愛いヒロイン」だと思うし……まあ、オカリンのモテっぷりは、多分ギャルゲーをやらない人から見るとちょっと違和感があると思うんですが(笑)。

――やっぱり、オカリンが救うのがミスターブラウンやダルだったとしたら、そこまで盛り上がりませんよね(笑)。

林：根源的な部分で、恋愛要素もアリだと思います。テーマとしても普遍性があると思うので(※15)。

――最初、林さんが『SG』はSF作品と捉えてほしくないっていう言い方をしていた時期があったんですが、このへんの意図は?

林：僕の中では一般的には「ハードSF」くらいの密度があるのが、本当のSFだと思っているので……『SG』はエンターテイメント性も重視していて、かなり柔らかいですよ。

松原：僕も意外と林に近い考え方で、元々ハードSFが好きだったので、どちらかというとそこまでSFじゃないよねっていう話は、以前からしてはいました。

林：僕はハードSFを読むたびに、SFなんて絶対書けないっていつも思います。こんなに難しいことよく考えるなって(笑)。

――『SG』はXbox 360からPCに移植され、異例ともいえる大きな支持を受けました。そういう広い層からの反響を受けてヒットした理由は、今ではどう思っていますか？

松原：ほんの少し狙ってはいたんですけど、ユーザーさんに考察してもらえる余地を残しつつ物語を作っていった部分があって。全部が全部、きっちりとした回答を提示していないんですよね(※16)。そこはわざと狙っていたところで、それによって話題が生まれて、プレイヤー同士のコミュニティーが発展すればいいなあというのはあったんですけど……こちらの想像を超える盛り上がりになりましたね(笑)。

林：みなさんの妄想力が凄いんですよね。「その発想はなかった」という考察が多々出てきたりするんですよ(笑)。

――ただ、そういういわゆる設定考察好きの層以外にも、支持されているような節があるんですが？

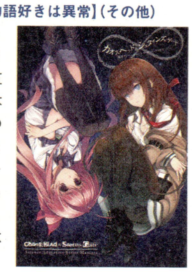
松原：結構小難しい話をしているようでいて、わりに王道の話なので、物語の流れ自体は分かりやすいんですよね。難しい気がするけど、実は分かりやすいストーリーというのも受け入れられた原因かなと思っていますけど。

林：後は、やっぱりロマンだと思うんですよ。日本人のタイムトラベル物語好きは異常(※17)ですからね。『SG』の面白い特徴に、普通の美少女ゲームと違って、30代以上の方にも多く支持されているっていうのがありまして。多分、子供の頃に感じたちょっと懐かしい……いわゆるジュブナイル的な雰囲気が支持されたんじゃないかと思っています。また、厨二病っていうのは、男性なら誰しもが通る道だと思うんですよね。ただ、社会や現実って、子供を子供のままにしておいてくれないじゃないですか？　だから、みんな成長すると大人のふりをすることになる。自分が主人公であることをやめてしまうんです。でも『SG』によって、心の中に隠し持った「厨二病魂」が刺激されて、表に噴き出してくる。それが解放感やカタルシスになったんじゃないかと勝手に思っています(笑)。つまるところ、いつまでたっても男性は子供のままなんですよね。ロマンを追い続けるものなんだと思います。

※15【テーマとしても普遍性があると思うので】(その他)
林氏だけでなく、スタッフ陣にはたびたび尖った部分と一般性のバランスに配慮する発言が見られた。志倉氏も「閉じたコミュニティでのみ評価されるにとどまる作品には、実のところあまり惹かれない」と発言しており、作品制作では「一見奇抜な部分から始まり、そこから普遍的なテーマに発展していく」流れを重視するとのこと。

※16【全部が全部、きっちりとした回答を提示していないんですよね】(その他)
実は『CHAOS』『SG』ともに、あえて公式な解釈や設定を行なっていない部分も多い。これは二次創作やコミックマーケット文化に代表される「ユーザー参加型で作品を楽しむスタイル」の隆盛を考慮し、受け手側の想像力に訴えたコンテンツの発展を意識したもの。志倉氏も含む開発陣の総意であるようだ。

※17【日本人のタイムトラベル物語好きは異常】(その他)
北欧神話の「創世からラグナロク(最終闘争)への流れ」に代表されるように、西洋の時間概念は直線的であるとされる。一方、日本をはじめ、農耕民族・仏教由来の文化圏は四季の循環・輪廻を軸とした環の時間概念を有する。ループ構造は、固有の世界観の影響もあるかもしれない。これを鑑み、本書表紙は二つの物語の環を意識した構図とした。



□ Staff Interview III

ぺはら工務店 & 下倉バイオ



ここではニトロプラスサイドのクリエイター2人にインタビューを行なった。『SG』については、『CHAOS』に続いての共同作業ということで、連携がある程度しっかりと取れていたことなど、貴重なお話をうかがうことができた。

——まずは第1弾『CHAOS;HEAD』(以下『CHAOS』)への関わりからお聞きしたく思います。

ぺはら:『CHAOS』については、本編ではなくPC版のWebサイトのデザインをした、というくらいの関わりですね。僕はニトロプラスでは最初、Webデザイナーとして仕事をしていたので。今思うとその時期が『CHAOS』のPC版の出た時期とちょうど同じくらいでした。

下倉:僕は別の企画などの仕事があって、制作部分には関わっていないんですよね。隣で弊社のスタッフ(おがみけいち氏、まさかり氏など)が演出をつける作業をしているのを見ていた記憶はあるんですが……素材も多く、演出にも気合が入っているのが感じられて、「豪華な環境だな」って印象でしたね。その後、ゲームだけはプレイしています。いろいろ楽しめましたし、林さんの文章のテイストも把握できました。

——なるほど。最初はあまり科学ADVシリーズに接点がない状態だったのですね。では『STEINS;GATE』(以下『SG』)に関わることになった経緯についてお聞かせください。

ぺはら:『CHAOS』が好評だったのを受けて、シリーズの第2弾にもニトロプラスが参加するという流れになったんですよね。ただ、当時の社内の状況や開発ラインのこともあって、『スマガ』(※1)を終えたばかりの僕たちにやってみないか、という話が来ました。その時、シナリオ構成まで関わるかどうかなどは決まっていなかったはずです。ひとまず5pb.さんに企画を聞きにいくところから始まりましたね。

——最初にプレゼンを受けた時の第一印象は、いかがでしたか。

ぺはら:2008年末の最初の段階では、資料はたくさんもらったんですけど、シナリオがまだ固まっていなかったんですよね。物語の着地点が一つじゃなかったんです。

下倉:ライターとしてなら、シナリオを作る時に「この作品は何をテーマにするのか」とか「どこに結論を持っていくのか」とか、そういうことを考えます。けれど『SG』の場合、発想法からして違っていました。最初の企画書は志倉さんの無数のアイデアが並べられているもので、物語としての最終的な決着点はまだ決まっていなかったんです。まず、アイデア自体の選別からスタートした記憶があります。面白いけど実際にストーリーラインに盛り込めないものと、きっちり使えるものを相談しながら選別していったんです。

——その時、使われなかったアイデアには、どんなものがあったのでしょう?

ぺはら:例えば、作品中で語られた「第三次世界大戦」の表現は、もっとストレートで直接的でした。現在のように未来の可能性として語られるのではなく、シナリオ上で本当に戦争が勃発してたくさんの人が死んでしまう、という展開が、実際に起きる事件として描かれる案もあったんです。

下倉:かなりハードな設定だった時期がありましたね。世界を巻き込む大戦争が発生する、となるとずいぶんスケールが大きいですから。でも、一方で志倉さんの中には「時をかける少女」風の、「人の生の一回きりの時間」というテーマを切り取る、叙情的でドラマチックな方向性に振る、という案もあったと記憶しています。最終的には、こちらの方向性に寄せていくことになりました。

ぺはら:この「ハードさよりドラマ性」という方向性が定まっ



Pehara Koumuten

ぺはら工務店

Profile▶▶▶ ニトロプラス所属のディレクターでアートデザインも手がける。趣味は音楽鑑賞と映画・映像鑑賞で、ビビッドな色使いや映像センスに定評がある。代表作に『スマガ』『スマガスペシャル』など。『SG』には背景美術・OP映像に「ぺはら塗装」名義で参加。
ぺはら氏Twitter
(http://twitter.com/peharan)



Shimokura Vio

下倉バイオ

Profile▶▶▶ ニトロプラス所属のシナリオライター。代表作に『月光のカルネヴァーレ』『スマガ』『スマガスペシャル』など。知的に洗練された物語構築を得意とし、『SG』ではシナリオ補助として参加。読書と映画鑑賞が趣味で、サブカルチャー分野にも造詣が深い。
下倉氏Twitter
(http://twitter.com/shimokura_vio)

たのは、一つの転機になりました。これをもとに『SG』の着地点がはっきり見えはじめましたね。

下倉:もちろん、ハード過ぎる設定を外していっても、やっぱり志倉さんには「ここが外せない」っていうアイデア、展開がいくつかあって、そこを残しつつ、ストーリーが練られていったんです。また、志倉さんとは別に電車内でテロが起こる展開を盛り込むなど、林さんがやりたかった方向性などもあって、最終的には志倉さん、林さん、僕の三者がそれぞれ折り合いをつけつつ話を練っていったので、もう、どれが誰のアイデアかっていうのは曖昧になっているところがありますね(笑)。

――そういったやりとりの頻度はどのぐらいだったんですか。

ぺはら:月に1～2回程度ですかね。会議みたいな形で、5pb.さんに行ったりなどして。ホワイトボードを使ってアイデアを出し合ったり、今までになかった経験で、面白かったですね。

下倉:僕と林さんの間では、Skype(※2)なんかを使ったやりとりもあって、結構細かく調整してた記憶はあります。

――時期的には、2009年6月発売の『スマガスペシャル』(※3)の作業もしながら打ち合わせもやっていたということですね。

ぺはら:そうですね。けっこう大変でしたよ。2009年の1月ごろには『SG』への参加を終えて『スマガスペシャル』に本腰を入れないと、という流れもありましたし。

下倉:5pb.さんとニトロプラスでは、いろいろ制作方法が違ったのも新鮮でした。シナリオにしても数ヶ月で作成して、プロットと平行して本文を進める、という感じでしたから。最初に企画書をいただいた時には、すでに志倉さんによる前半の3章ぐらいまでのプロットがありましたね。

――では、次はそれぞれご担当の分野について。まず、美術関係も担当されたぺはらさんにお聞きしたいんですが。『SG』は秋葉原が舞台なため、ニトロプラスのすぐ近くの場所(※4)がいくつか背景に使われていますね。背景のセレクトはどのように行なわれたのでしょうか?

ぺはら:まずシナリオ上でこの背景が必要だっていう、「背景一覧リスト」があるんですね。それを元に、実際にロケハンして使えそうだった所は使い、無理そうだったところは代案を提案しました。カメラが得意なスタッフと一緒に、会社が開く前の時間で、人が増えないうちになんとかしようって、2008年の真冬の明け方6時半ぐらいから、2～3時間かけて回ってましたね。もう寒くて寒くて(笑)。

背景について難しかった点の一つに、秋葉原を舞台にする上で、秋葉原=電気街というイメージが、そもそも一番のネックになってしまった部分がありますね。開発でだいぶ秋葉原も変わってしまって、ベタなごちゃごちゃっとした電気街的な風景が、わりに減っていたんです。いろいろと整備されてしまって、美しく改変された秋葉原になってきていて。フェイリスルートで世界線が変わる時、現在の秋葉原とレトロな秋葉原で変化をつける、というような部分では、実際の風景を上手く切り分けて差をつけていく必要がありました。後、実はばっちりロケハンしたのはいいけど、事情で使えなくなった場所も一部あったりして(笑)。

――ラボの場所があういった位置になったのはどういう経緯だったんですか?

ぺはら:未来ガジェット研究所の場所そのものっていうのは、僕が知ってる限り具体的な場所指定があったわけじゃなくてイメージなんですよね。二階に研究所がないといけないとかで、建物の構造というのにかなり縛りがあったんですよ。横から入っていく階段が必要であるとか。だから秋葉原っぽい風景をロケハンした写真の中からチョイスしてそこに無理やりはめ込んでいった感じがあります。

――最初にあがってきた背景はすごくカラフルで色彩が強かったので、それを落とし込む作業をされたという話だったんですが、実際にはどんな感じだったのでしょう?

ぺはら:最初、立ち絵のない状態で背景を作っていた時期もあって、その時はいろいろ手探りだったんですよね。ある程度は色が付いた形で上がってきていたんですが、いかんせん立ち絵と合わせてみないと、しっくりとくるかどうか分からないなぁ、と思っていて。それまでは彩度を下げたり、フォトショップのフィルタを使ってコントラストを上げたり、テクスチャではない別のパターンの方法で、立ち絵と背景のバランスを取ろうと思ってたんです。実は、最初に秋葉原をできるだけきちんと再現してほしいってオーダーがあったんですよね。当然、背景は社内のみで起こすことはできないので、外注さんを使って作りました。描き込みと線が多くて、精密な雰囲気のものができる外注さんを頑張って探してチョイスしたんですが、線が多いものにテクスチャをさらに乗せるのはどう

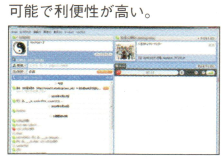
※1【スマガ】(ゲーム)
2008年発売のぺはら氏&下倉氏の代表作。恋愛物語を軸に、ループ構造やメタフィクション手法を採用。「物語」の意義を問うテーマを内包させた意欲作だ。

※3【スマガスペシャル】(ゲーム)
『スマガ』の好評を受ける形で、2009年に発売された外伝的作品。キャラクター追加と、本作独自要素の「ドロップス」収集による物語進行システムが特徴。





※2【Skype】(その他)
無料の音声通話を軸としたインターネット電話サービス。複数が対象の会議通話、チャットやファイル送信、画面共有などが可能で利便性が高い。



※4【ニトロプラスのすぐ近くの場所】(その他)
2010年9月いっぱいまでの間ニトロプラスのオフィスは東京都千代田区外神田に存在。『SG』劇中の「あきばお～」ロゴ看板が出ている路地から数分の商業ビルにオフィスが入っており、まさに『SG』の舞台となった各スポットに取り巻かれた状態であった。現在は新住所に移転している。



ぺはら：だったらいっそ、衛星軌道上から落ちてくるってのはフェイクとしても面白いんじゃないかなって

下倉：サークルものの流れで、日常的なやりとりを通して感情移入させるような話がフィットするだろうな、とは感じました

なのかなっていう部分があって迷っていたんですよ。そんな時、「人が消失した秋葉原中央通りの風景を見るオカリン」(※5)のCGを、を5pb.さんが制作してくれまして。それを見たら意外とハマっていて、テクスチャを置いてもけっこう見れるなってところから作業を始めたと思います。迷っていたのが、あれで吹っ切れましたね。そういう意味では、やっぱり絵とのフィッティングが一番苦労した点ですね。これは余談なんですけど「秋葉原総武線の高架下の背景」(※6)は最初、作る予定はなかったんですよ。外注さんに先にイメージボード作成をしてもらったんですが、その過程の中で、先方が「秋葉原といえばこれですよね」って描いてくれた中の一枚が、描き込みが細かくて非常によかったので、追加したんです。

――ぺはらさんはOPムービー制作もされていますが、まず、制作にはどれくらい日数がかかるものなんでしょうか？

ぺはら：まずは、ラフスケッチを書き溜めながらイメージを考えていきます。だいたい2～3週間かけてアイデアを固めていくんですよ。それから実際に作り始めて、5日ぐらいはかかりますね。イメージなどについては、やっぱり映画は参考にすることが多いです。また、ニュース番組などに出てくる、場面のフレームとかエフェクト系のものも結構、参考にしていたりするんですよね。僕はテレビ番組をよく見るので、そういったインターフェイス系のものは、意識して見ていますよ。

――『SG』Xbox 360版についてですが、話題になった人工衛星(※7)が落ちてくるOPムービーには、何か指示などがあったんですか？

ぺはら：あれはわりに、僕が自由にやっちゃった部分です(笑)。やっぱり3Dの素材を使って仕上げたかったんですが、『SG』の場合はタイムマシンの素材が先にあったんですね。あのポリゴンモデルを動かしたいな、と思ったのが契機で、例えばタイトル場面でも、あれをくるくる回転させたりしていますよね。あれを、もっと面白く使いたいと思った時、思いついたんですよ。一応、「人工衛星が落ちてきてビルに刺さった」という話にはなっているわけですから、そのイメージがほしい。だったらいっそ、衛星軌道上から落ちてくるってのはフェイクとしても面白いんじゃないかなって。もちろん普通なら燃え尽きちゃうので、科学的知識がある人なら、突っ込めるところですからね(笑)。

――最後にタイムマシンが、フィルムの巻き戻しのように戻っていきますよね。あそこは深読みすると、TRUE ENDへ繋がるクレジットの巻き戻り演出とリンクされていて、完成度が高いという噂もあったんですが……あれはどういったニュアンスなんでしょうか。

ぺはら：実は、演出とのリンクまで想定していたわけではないんです(笑)。作成時に広報用に事前制作したPVと、キャラの立ち絵しか素材がなかったんですね。少々ネタ切れ気味だったこともあって、巻き戻すとカッコイイんじゃないかなって

※5【人が消失した秋葉原中央通りの風景を見るオカリン】(『SG』原作)
プロローグで登場するカット。岡部がダルに送ったメールが元で、世界線の移動が発生したシーンで表示されるものである。日常的な風景が一瞬で異質なものに変化する様相は、文字通りプレイヤーを日常から非日常にいざなう物語のジャンクション(切り替え点)であるとともに、理由を求める好奇心をかき立て、プレイヤーを巧みに物語に引き込んでいく。なお『CHAOS』でも渋谷のスクランブル交差点から一瞬で人が消え、街に静寂が訪れるシーンが存在する。こちらは妄想の感染とも呼ぶべき現象で、「将軍」のギガロマニアックス能力によるものである。



※6【秋葉原総武線の高架下の背景】(『SG』原作)
『SG』内で背景として登場する、くすんだ緑色の鉄橋が印象的なカット。ラジ館前から最寄りの横断歩道で中央通りを渡ってから振り返るか、逆に横断歩道を渡ろうとする時、目にすることができる。秋葉原の電気街を歩いて訪れる場合、大半はここを通過することと鉄橋のグリーンの印象もあり、記憶に残りやすい光景の一つだ。また、この鉄橋の上部に突き出たビル側面には広めの広告スペースがあり、2009年から2010年初夏にかけて『CHAOS;HEADらぶChu☆Chu!』、5pb.の『メモリーズオフ ゆびきりの記憶』のPRカットが描かれていた。



思いまして。飛び立っていってるって取った人もいたらしいですが、あれは巻き戻っているんですよ。僕はロックファンなんですが、昔のプログレッシブ・ロックのCDで、最後は冒頭の曲のイントロにフレーズが戻って終わりになる曲があるんです。だから、そういう演出が綺麗でカッコイイだろうってことで採用したんですよ。

――意図的なものではなかった、と。でも奇しくも本編のストーリーが、一番最初の場所に戻るというものでしたね(笑)。

べはら：シンクロニシティというか、偶然の一致ですよね(笑)。ちなみに広報用に先に出したPVでは、キャラの顔見せ的シーンの背景色が本来のOPと異なります。これは、実機のほうでは正式設定のキャラのコンセプトカラーに合わせたから、という経緯があります。

――Xbox 360版のOPには、未来の別世界線の鈴羽やゼリーマンになったまゆり、まゆりの死を暗示するカットなどが登場します。少々ネタバレになる部分もありますが、こちらを入れた経緯は？

べはら：ゼリーマンになっちゃったまゆりの画像素材は、使っておこうという意図はありましたね。『CHAOS』を踏襲して、ちょっとぎょっとするような描写やゾッとする部分は必要だろう、と思っていたので入れました。「スカイクラッドの観測者」はすごくムービーが作りやすい曲で、フレーズも少ないので、サビのところまでは結構ゆったりめに進むんですよ。だからあの曲を聴いた段階から、サビが始まったらカット割でつなげていこうっていう発想はありました。第11章の鈴羽に関しては素材がちょっと足りなかったので入れておこうと思った部分もありますが、ネタバレを慎重に避けたい、という話は、5pb.さんのほうからはあまりありませんでしたね。

――では、次はPC版の「A.R.」を使ったPV(※8)についてお聞きします。ヒロインたちの表示時、Xbox 360版のように、エフェクトに意味を持たせた、という点はありますか？

べはら：あのムービーはストーリー性を重視していますので、エフェクトに意味を持たせたりはしていないですね。楽曲っていうのはイントロ、Aメロ、Bメロ、サビ、アウトロという5つの要素で構成されています。その段階のそれぞれにストーリー的な流れをつけて、視聴者の意識をどこに持って行くかを重視した作りになってます。楽しげな秋葉原を拠点にしたサークル活動の裏に、ちょっと不気味な影が潜んでいて牙を剥く。その窮地を脱出するため、オカリンが頑張るといった感じのイメージでまとめたつもりです。ちなみにまゆり押しになっている理由は、ちょうどデバック中だったスタッフに『SG』のツボについて改めてリサーチした時、「まゆりと紅莉栖の二者択一」というキーワードが多く出まして。それなら繰り返し悲劇的シーンを体験するまゆりのほうが映えそうだ、ということも考えてああいう構成にしました。また、こちらのPVは二度目、二周目というイメージもあって、全編が「巻き戻し」風の流れをつけたものになっています。素材や絵も増やしてありますね。

――途中に出てくる「KEEPOUT」テープは、『CHAOS』のシステム画面その他で表示される素材との関連性を意識したものですか？

べはら：それは関係ないですね。あれはまゆりの運命の絶対性、不可侵性みたいなものをイメージしての象徴的演出です。

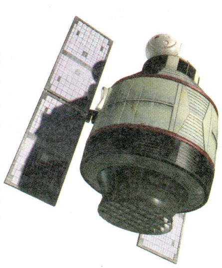
――枝分かれした分岐を、赤い光が走っていくシーンがありますが、分岐先の数字には意味があるのでしょうか？

べはら：あれはストーリーの流れを象徴化したもので、数字は物語に出てくる日時を、ランダムに抜き出してあるんです。数字が裏返しになっているのは、逆に整合性の有無に気をとられてほしくなかったからで、これは象徴的なものだという意味を強調したつもりです。ただ、最後に赤い光が到達する日付は、ご存知の通り本作のエンディングの日付、8月21日になっていますね。

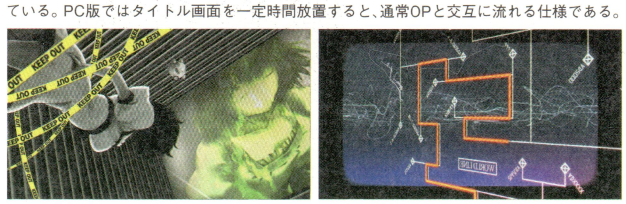
――ありがとうございました。では、次は下倉さんに、シナリオやテーマ性についてお聞きします。まず、下倉さんは『CHAOS』をプレイされてから『SG』に関わられたわけですよね？　そのへんで意識されたことはありましたか？

下倉：『SG』については友情というか「仲間が集まってわいわい楽しくやる」雰囲気もほしい、というのが最初にあったので、それならサークルものの流れで、日常的なやりとりを通して感情移入させるような話がフィットするだろうな、とは思いました。主人公が極端なオタクかつヘタレキャラであって、感情移入が必須条件ではなく、外から眺めている感じで話が動いていく『CHAOS』とは、違うアプローチが必要になるだろう、とは感じましたね。

※7【人工衛星】(『SG』原作)
もちろん正体は人工衛星ではなく、α世界線において鈴羽が搭乗してきたタイムマシン「FG204号機」であった。ちなみにOPでいえばキャラの顔見せで、ヒロインたちを抑え、ダルを岡部の次に登場させたのは、べはら氏が彼のデザインが特に気に入ったかららしい。本編での活躍ぶりは制作時点では知らなかったそうだ。



※8【PC版の「A.R.」を使ったPV】(『SG』原作)
このPVは、『SG』アニメ化が発表された2010年7月の「ワンダーフェスティバル2010」で初公開され、まゆりを押した作りが話題となった。PC版用の追加CGや版権素材などが使われている。PC版ではタイトル画面を一定時間放置すると、通常OPと交互に流れる仕様である。







▲この紅莉栖と鈴羽のミニフィギュアは、「ワンダーフェスティバル」のディーラー参加者が版権許諾を得て制作したもの。細かいところまでよくできている。熱のあるファンの存在と各方面での反響は、クリエイター陣にとっても大きな励みとなっているようだ。

――では、下倉さんが関わったニトロプラス作品である『スマガ』『スマガスペシャル』の経験が活かされた部分というのはありましたか？

下倉：大雑把にくくってしまうと『SG』も『スマガ』もループ物になると思うんです。で、『スマガ』のストーリーでは、成功、失敗を何度も繰り返すうちに、仲間とは情報量や視点が違うものになり、主人公が精神的に孤立していく。神の視点を持つがゆえに、ヒロインたちと感覚がズレていって、気持ちを共有できない切なさが、隠れたテーマになっていました。『SG』では、そういった多少トリッキーというかメタな手法は、志倉さんのアイデアとあまり相性がよくないし、面白さを殺してしまうかもしれない、と思ったので、もっとエンターテイメント寄りにしましょう、という部分は提案しています。例えば、ラボメンたちのサイクリングを描いた、ループの繰り返し部分がそうですね。ループを繰り返すことの意味やテーマ性を考えこませるのではなく、単調なループの繰り返しで心が死んでいく、オカリンの絶望……プレイヤーの感情を揺さぶる方向のほうがいい、というようなアドバイスはしていますね。

――同じループ物でも『スマガ』はセカイ系(※9)、メタフィクションの手法を使っていて、『SG』はそれとは全く違うものになっていますよね？

下倉：そもそも『スマガ』は、メタフィクションをやりたかった作品だったんですよね。作り手と受け手の関係性っていうのは何なんだろうっていう、ちょっと「物語」自体を俯瞰したところから始まったアイデアだったんです。それを落とし込む時にループものとの親和性が高いんじゃないかということで、あの形に落ち着いたんですよ。見せ方を考えた時点で初めてループものになった『スマガ』と、タイムマシンっていうガジェットからテーマが導き出された『SG』では、ループという手法はともかく、成り立ちが別なんです。『スマガ』は前述のような経緯で生まれたストーリーだったので、寓話性が高く、それこそ魔法的な要素も出てきていますし。

――『SG』は科学を題材に取ってはいるんですが、根本の部分に「世界の運命と人間の意志の対立」といった、古典劇風というか、神話めいた骨太のテーマ性(※10)があるように思います。そういった物語性の根本的な部分に、下倉さんが関わった部分はありますか？

下倉：やはり林さんがメインシナリオを担当されているので、僕はそこまでは深く関わっていないんですね。ただ「厨二病」は、世界と自分の関わり方の中で生まれてくるものだとは思うんですよ。つまり、他人や世界との関係性の中で、自分のあるべき位置や形が分からない、精神的に成長過程にある人間の話ですね。厨二的言動は、そういった人物が、自分にはどうにもならない運命と対立し、もがき苦しみつつ乗り越えたり、折り合いをつけていく時に生まれてくる、ぎこちなさや不器用さの比喩、象徴なんじゃないかと受け取っていました。オカ

※9【セカイ系】(現代思想)
サブカルチャー作品などに見られる物語類型の一つ。思春期の少年少女の自意識のねじれを通じ、「社会」を省略して彼らの心情・行動がそのまま世界の命運とリンクするような設定・構造を持つ作品群のこととされる。詳細は後の東浩紀氏のインタビューに譲るが、手法としては社会や周辺の情報をあえてカットすることで閉塞感を高め、いわゆる「キミとボク」、主人公とヒロインの心情に焦点を絞ることで、悲壮感とともにドラマの純度を上げたものが多い。必然的に恋愛物語との相性がよくなることも特徴。



※10【骨太のテーマ性】(その他)
普遍性と言い換えてもいいだろう。『SG』にはタイムトラベルSFとしての面白みのほか、現代の成長物語という側面、宇宙における人間の存在の孤独や認識の問題に触れた哲学性の側面など、多彩な魅力が存在する。また、神の領域を人間の知性が侵すことで発展してきた科学の歴史そのものを、世界の絶対法則VS個人の意思という物語構造に託して再現してある部分は、人類のために神の火を盗んだ英雄神・プロメテウスや禁断の知恵の実を食べ楽園を追放されたアダムとイヴの物語などにも通じる部分がある。「根源的で大きなストーリー」だけが持つ物語のパワーが、プレイ後の独特の満足感や寂寥感に寄与していることは間違いない。

リンが使う言葉に英雄が活躍する神話の用語がよく出てきたりとかするのも、そういう意味あいが強いんじゃないかと。

――憧れや「こうありたい自分」と現実世界の自分とのギャップが生み出す葛藤、いわば世界との格闘が、厨二病の本質かもしれませんね。

下倉：そこにオカリンのキャラクター性を立たせる、という意味もあって、しっかりハマっているな、と感じましたね。

――もう一つ、岡部という青年を通した、ジュブナイル的な成長物語としての側面があることに関してはどうでしょうか？

下倉：最初に「仲間の絆が大事」な話であるというのは、聞いていましたが、ここまできちんとした友情、成長の物語になるとは……。これは今にして思えば、という話なんですが『スマガ』はアダルトゲームゆえに、最終的には一人の女の子を選ばなくてはいけないっていう、恋愛物語の必然性から来る圧力がかなり強いんですね。けれども『SG』だと、恋愛とは別にラボメンたちの絆が強調してあって、みんなの気持ちや存在自体を支えに、オカリンに困難を乗り越えていってほしい、という必然的に生まれるプレイヤーの気持ち、一体感も重視されています。もちろん、恋愛面で誰かを選ぶという要素も取り込んであるんですが、恋愛ものとは別のドラマ性が描けている、という部分があったんでしょうね。

――では、改めてお二人にお聞きします。『SG』のヒットの要因はなんだったと思われますか？

ぺはら：僕は、ADVとしての完成度の高さかなと思っています。選択肢を選択させるってことの重みが、今のADVにはないんですよ。『SG』はそれを復活させた上で、きちんとした話を、きちんとしたレベルで、しっかりユーザーに届けている。丁寧な仕事がなされていて、ADVとしての風格がしっかりあるというところなのかなぁって思います。「運命を選ばせる」っていうことを、きちんとユーザーにさせていますよね。それが例えばタイムマシンを絡めた「あの子を取るのか、この子を取るのか」っていうミニマムな主題であっても、選択の重みが生きてくるんですよ。やっぱりそれが一番のヒットの理由かなと僕は考えていますね。

下倉：コラボレーションのよい部分がしっかり出た、ということもあるのかもしれないですね。例えば僕にとって、志倉さんの仕事のやり方はかなり新鮮で、驚きでした。発想法やご自身のキャラクターからして、今まで会ったことがないなっていうタイプの人でしたから。やっぱりライターとしては、着地点から見定めて、きっちり破綻しないように物語を作っていこうっていう感覚が強いんです。でも志倉さんはどちらかというと、アイデアや見せ方の発想面もかなり重視する(※11)んですよ。オチありきでなく、ああいうアイデアもある、こういうアイデアもあるっていうところから、作品を作るんですね。全然別の文化を持ったクリエイター同士が合わさって、コラボレーションが非常によい形で成立した。それが、これだけ評価いただけるものができた理由の一つかなと思います。

――ありがとうございました。では、今後のお仕事や業務上のスタンス、ポリシーなどについてお教えください。

下倉：僕の制作の一番の動機って、実は怒りなんですよ。世の中にある適当なものや力を尽くしていないものに対して、そうじゃないだろう、という気持ちがあって……もっと誠実に、もっと面白い作品を作っていこうという思いが根本にあります。だから、平凡ですけど怒りを抱いて向上心を持つ、ということですかね。

ぺはら：僕としてはユーザーの価値観の中にない、見たことのないものを提案したいという気持ちを大切にしています。常に挑戦していきたい、それがニトロプラスという会社の方針でもあるんです。ひとまず、僕たちの次回作は『アザナエル』(※12)というADVですね。

――『アザナエル』は、どんな話になりますか。

下倉：舞台が秋葉原なんです。2010年の12月31日の18時から24時まで、たった6時間が舞台の、6人の人物の視点で語られていくザッピング手法の作品になります。ロシアンルーレット風の遊戯「カゴメアソビ」に使われていたという1丁の拳銃「アザナエル」が登場しますが、それが実は、人間の願いを叶える力のある不思議な銃で、いろんな人の手を渡っていくんです。

ぺはら：誰が願いを叶えて、誰が願いを叶えられないのか？　もしかしたら「カゴメアソビ」で犠牲者が出てしまうかもしれない……だとしたら、それは誰か？　というサスペンスフルな作品です。通常のADVと違った、今までにないゲーム体験ができる作品を目指しています。『SG』に負けないよう頑張りたいですね（笑）。

※11【アイデアや見せ方の発想面もかなり重視する】（その他）
まさに生粋のアイデアマンである志倉氏。決してストーリーやテーマのみに縛られず「アイデアから物語展開を考える」という逆転的発想で物語が作られることもあるようだ。たくさんのアイデアや展開の引き出しを凝縮・圧縮することには、自然と世界観に奥行きと厚みが生まれやすいメリットもあるだろう。シチューと同じで、もともとなかった材料の味を醸成することは難しいが、大量に存在した素材を凝縮させるなら、それぞれが複雑に絡み合い、豊かな味わいとなる。

※12【アザナエル】（ゲーム）
2010年12月17日発売予定のADV作品。キャラの変化に伴い視点が移動するザッピング方式と、劇中に登場するロシアンルーレット風の遊戯「カゴメアソビ」をモチーフにしたシステムを採用。ある程度のランダム要素が物語に影響を与えるという斬新な作風が取られている。



□Other Staff Commentary



Ogami keichi

おがみけいち

おがみけいち氏は、ニトロプラスのディレクターにして重鎮スタッフ。ここでは主に『CHAOS;HEAD』についてコメントをいただいた。なお、氏は『STEINS;GATE』にも一部のスクリプト担当者として名を連ねている。

Profile▶▶▶　ニトロプラス開発チームにて、各作品の2Dグラフィック、スクリプティング、ディレクションなど幅広く業務を担当。『CHAOS;HEAD』『CHAOS;HEAD NOAH』では演出・スクリプトその他、『CHAOS;HEADらぶChu☆Chu！』では背景作成にも関わる。『ニトロ＋ロワイヤル』では企画ディレクターを務めるマルチクリエイター。

Ⓠ『CHAOS;HEAD』シリーズに関わることになった経緯をお教えください。

Ⓐ最初はスクリプターのお手伝いという形で参加しました。その流れで、『CHAOS;HEAD NOAH』ではメインスクリプターを任せていただきました。他社さんとの共同開発作業は初めての経験でしたので、新鮮な気持ちで取りかかることができました。

Ⓠそれぞれ担当された作業の中で、難しかった点、工夫された点、印象的なエピソードをお教えください。

Ⓐ演出・スクリプト業務では『CHAOS;HEAD』の持つ、独特な世界観に更なる深みを与えることを目指しました。自分が特に力を入れたのはホラー演出の部分で、グラフィックの表示や消去、効果音のタイミングや音量に至るまで細かく調整し何度も見直しをしています。

Ⓠリリース当時、話題になった『CHAOS;HEAD』ですが、どのような点が新しかったと思われますか？

Ⓐ主人公が「キモヲタ」である、それなのに舞台が渋谷というオタク文化とは正反対の街である、などのギャップが印象深い設定に加え、妙な現実感のあるサスペンス要素で彩られたストーリーが、現代のユーザー様の興味を引くことができたからではないかと思います。

Ⓠ『CHAOS;HEAD』に限らず、ゲーム制作の作業の上で、気をつけられていることは何でしょうか？

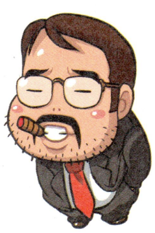
Ⓐ開発中は、プレイヤーになりきることを意識しています。実際にゲームを購入して遊んでくださるお客様が感じる気持ちをイメージして、それを素材作成や演出を組み込み。作業にフィードバック…これを何度も繰り返してトータル的なクオリティアップができるように心がけています。

Ⓠ技術やスケジュールなどに限界がないとしたら、どんなゲームを制作してみたいですか？　妄想中のものでもOKです。

Ⓐ無限にお話やフィールドが広がるアドベンチャーゲームを作ってみたいですね。夢の中の出来事を映像表現化したような、プレイヤーが何度遊んでも同じ結果にならないシステムを構築して、何度も遊んでいただけるようなものを考えております。

Ⓠ『CHAOS;HEAD』シリーズのファンの方に、ひとことお願いします。

Ⓐ作品をプレイして好きになってくださった皆様、ありがとうございます。もし次に『CHAOS;HEAD』シリーズと関わらせていただくことがありましたら、さらなる良い作品作りを目指して頑張らせていただきますので、宜しくお願いします。



Masakari

まさかり

まさかり氏も、おがみ氏と同じくニトロプラスサイドのスタッフ。『CHAOS;HEAD』シリーズについて、素材管理やスケジュールなどを担う進行管理という重役を果たし、『STEINS;GATE』にも参加している。

Profile▶▶▶　ニトロプラス各タイトル進行管理および開発マネジメントを担当。『CHAOS;HEAD』シリーズでは、データ素材管理と、ニトロプラス側の開発統括を手がける。

Ⓠ制作中、担当された作業の中で、印象的なエピソードなどございましたらお教えください。

Ⓐ妄想トリガー等、今までにないギミックをプレイされる方々に違和感なく伝えられるよう、演出からデザイン含め各スタッフとの連携が難しくもあり、開発意欲を引き立てられました。『CHAOS;HEAD』でも開発を担当していたのですが、その後、5pb.さんに『STEINS;GATE』関係の打ち合わせにうかがった際に、「『CHAOS;HEAD』でもファンディスク作るので」と言われまして……「こりゃ、一枚噛むしかないな」と(笑)、『CHAOS;HEADらぶChu☆Chu！』にも参加することになりました。

Ⓠ『CHAOS;HEAD』のヒット要因として、どのような理由があったと思われますか？

Ⓐ「妄想」をテーマにして、主人公の妄想を具現化させることに、一定のリアリティを与えられたこと。世界観的にも身近に感じさせつつ隔離した世界を演出できたことでしょうか。

Ⓠゲーム制作作業上での、クリエイターとしてのこだわりについてお教えください。

Ⓐ共同タイトルだけではなく、自社単体での開発含め「自分らしさ」をきちんと意識して開発することでしょうか。ニトロプラスらしい作品を意識して頑張っています。

Ⓠ技術やスケジュールなどに限界がないとしたら、どんなゲームを制作してみたいですか？

Ⓐ今は、オンラインゲームですかねぇ。『モンスターハンター』シリーズのように、一人でも楽しめるし、誰かと一緒にも楽しめるゲームをリリースしてみたいです。

Ⓠ『CHAOS;HEAD』シリーズのファンの方に、ひとことお願いします。

Ⓐありがとうございます！　この『CHAOS;HEAD』が始まりで、『STEINS;GATE』へとつながっていくことができました。この作品を通じて、ニトロプラス・5pb.らしさを感じてもらえれば幸いです。





Ito Kanako

いとうかなこ

科学ADVシリーズに関わる歌姫といえばこの人、いとうかなこさん。ニトロプラス作品のほか、LIVE5pb.などでもおなじみの彼女には、歌い手として歴代OPソング、イメージソングについてコメントしていただいた。

Profile▶▶▶　歌手。栃木県宇都宮市出身。ニトロプラスのPCゲーム主題歌を中心に、多くのゲーム・アニメ作品の主題歌で知られている。主な作品は『デモンベイン』、『咎狗の血』、『ひぐらしのなく頃に 祭』、『CHAOS;HEAD』、『STEINS;GATE』など。伸びやかな声と力強い歌唱力は、確固たる個性と内包するパワーで聴くものの心を惹きつける。

科学アドベンチャーシリーズ各OPソングについて

『CHAOS;HEAD』OPソング「Find the blue」

記念すべき『CHAOS;HEAD』シリーズ・オープニング主題歌第一弾! 当時は、こんなにはじけた曲を歌いこなせるのか、と思ったものですが、今となってはシリーズで最も歌いやすい曲となりました(笑)。

『CHAOS;HEAD』TVアニメ　OPソング「F.D.D.」

息継ぐまもない坂道を転がり落ちるような歌！ ダークネスな『CHAOS;HEAD』の世界を思う存分表現している曲です。PV撮影で「ZIZZ」※のみんなと廃墟で火花や水しぶきの中演奏したのはイイ思い出です。

『CHAOS;HEAD NOAH』OPソング「fake me」

前作の曲に比べると調子がガラッと変わる印象の曲です。よりサイバー・チックでミステリアス度もアップして、緩急の差が激しくなってます。不思議な怪しい響きが気に入ってます。

PSP版『CHAOS;HEAD NOAH』OPソング「Fetishism Ark」

「fake me」の続編のような曲。激しさを増して世界が広がるような感じになってます。強さを打ち出すために力を込めて歌っています。

※ZIZZ……作曲・編曲家の磯江俊道氏を中心とした音楽制作チーム。磯江氏は、志倉千代丸氏の楽曲の編曲を数多く手がけていることでも知られる

『STEINS;GATE』OPソング「スカイクラッドの観測者」

作品の舞台が秋葉原ということもあり、いとうかなこ至上最高レベルの電脳系サウンド。サウンドに負けないように突き抜けた感じをイメージして歌いました。

『STEINS;GATE』PC版イメージソング「A.R.」

歌い出しからハイテンションでサビで更に盛り上がる怒涛の勢いは「スカイクラッドの観測者」を超えてます。

Extra Q&A

Ⓠ歌手として大事にしていることはなんでしょうか？　アーティストとしての姿勢について教えてください。

Ⓐ体、ボディです。声と直結するので、締めすぎず、緩めすぎないように気をつけてます。私の歌を聴いて「安心」するとか「元気」が出ると言われるような人でありたいと思っています。

Ⓠいとうさんのファンおよび「科学アドベンチャー」シリーズのファンに一言お願いします。

Ⓐこのシリーズの歌を一気に全曲歌っても疲れない人と歌詞の意味が全部わかる人はスゴイ！　これから更に盛り上がっていくこのシリーズ、最後まで一緒に見届けましょう！

Abo Takeshi

阿保 剛

5pb.
The five powered and Games.

ゲームサウンドクリエイターとして多数の代表作を持ち、ファンも多い5pb.阿保剛氏。科学ADVシリーズでも、ほとんどのBGMを担当している。ここでは、代表作ともいえる2曲を中心に語っていただいた。

Profile▶▶▶ 5pb.所属のサウンドクリエイター。PCからコンシューマー等の音楽効果音の制作を担当。代表作は『メモリーズオフ』シリーズ、『infinity(インフィニティ)』シリーズ、『CHAOS;HEAD』シリーズ＆『STEINS;GATE』でもBGMを担当。

ⓆBGMを作る上で、一番気をつけていることはなんでしょうか？

Ⓐ音も重要な演出の1つですので、作品の世界観を音で壊さないように気をつけています。逆に、音による世界観の統一も、常に心がけていることです。

ⓆBGMのメロディは、どんな時に浮かぶのでしょうか。

Ⓐ特に意識せず、伴奏から思い浮かんだりメロ単体で部分部分が思いついたりと、自動的に思い浮かぶことがほとんどです。ちなみにこれは私的な価値観ですが、伴奏やベースもメロディの1つと考えていまして、すべてのパートに重要性を感じています。

ⓆADVはシーンごとに長さ、尺がありますが、曲を制作する時は、長さをどの程度意識するのでしょうか？

Ⓐ曲が短か過ぎてループすると、そのシーンに入った、最初のイントロ時の印象を思い出させてしまうと思うので、それはないように気をつけています。シーンによっては曲自身に展開や物語性を持たせたりするので、ループ時の印象はやはり気を使います。

Ⓠ『STEINS;GATE』では、映画を意識したようなサウンドワークが重視されているとのことですが、具体的には松原プロデューサーからどのようなオーダーがあったのでしょうか？　『メモリーズオフ』シリーズなどとBGM上で明確に違っている点は？

Ⓐ『シュタゲ』と言えばこの曲(フレーズ)、という印象がつく様にとのオーダーがありましたので、タイトルテーマを主題にして、各BGMへ埋め込んだりしています。他タイトルとは音のジャンルを変えています。

Ⓠ『CHAOS;HEAD』全ルートクリア後のメインタイトル「青空ver」で流れる「Real Link」について、曲の着想、制作日数や当時のエピソードなどがありましたらお教えください。

Ⓐ全ルート含めたシナリオの結末を読んだ直後に着手していまして、作りながら直接その時の印象を込めています。壮大な世界観を締めくくる曲として音の強弱に気を使いました。制作時間的には16時間ほどでしょうか。

Ⓠ『STEINS;GATE』タイトルテーマ曲「GATE OF STEINER」についてはどうでしょうか。

Ⓐ全シナリオを数日かけて読み、満身創痍で物語を曲で表してみました。制作日数は2～3日(16～24時間)だったと思います。物語から受ける感動が大きかったので、創作意欲は妙に高かったです。







科学ADVシリーズ

サウンド・楽曲CD一覧

ここでは『CHAOS;HEAD』と『STEINS;GATE』のサウンドトラックとOP&EDのシングルその他を紹介する。なおドラマCD、キャラソンなどはそれぞれの作品・グッズページに収録した。

CHAOS;HEAD



CHAOS;HEAD Original Soundtrack
レーベル:5pb.
価格:2940円(税込)
発売日:2008年7月4日



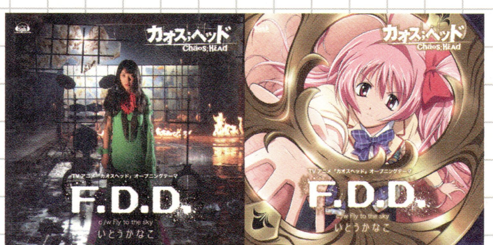
Find the blue
歌:いとうかなこ　レーベル:5pb.
価格:1260円(税込)
発売日:2008年5月7日



fake me
歌:いとうかなこ　レーベル:5pb.
価格:1260円(税込)
発売日:2009年2月25日



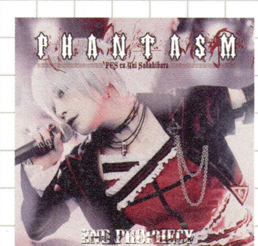
Fetishism Ark
歌:いとうかなこ　レーベル:5pb.
価格:1260円(税込)
発売日:2010年6月30日



F.D.D.
歌:いとうかなこ　レーベル:5pb.　価格:1260円(税込)
発売日:2008年10月29日
※右はMUSIC CLIPDVD付き限定盤のジャケット　価格:1890円(税込)



CHAOS;HEAD
オーディオシリーズ・コンプリートBOX
歌:いとうかなこ・ファンタズム(FES cv.榊原ゆい)、喜多村英梨、宮崎羽衣、ほか
レーベル:5pb.　発売日:2009年8月5日
価格:12600円(税込)
※初回限定生産・「CHAOS;HEAD」系音源のコンプリートBOX

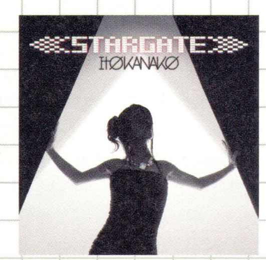


End Prophecy
歌:ファンタズム(FES cv.榊原ゆい)
レーベル:5pb.　発売日:2009年5月6日　価格:3150円

STEINS;GATE



STEINS;GATE Original Soundtrack+Radio CD(仮)
レーベル:5pb.
価格:2940円(税込)
発売日:2010年2月3日



<<<STARGATE>>>
唄:いとうかなこ　レーベル:GEORIDE
価格:3150円(税込)
発売日:2009年8月26日



ChaosAttractor
歌:いとうかなこ　レーベル:5pb.　価格:3570円(MUSIC CLIPDVD付き限定盤・税込)　価格:2730円(通常盤・税込)　発売日:2010年1月27日

note
<<<STARGATE>>>は挿入歌「Technovision」を収録。ChaosAttractorは「スカイクラッドの観測者」「AnotherHeaven」のほか「F.D.D.」など「CHAOS;HEAD」関連曲も収録。

FANTASM関連CD



罪過に契約の血を
歌:ファンタズム(FES cv.榊原ゆい)
レーベル:5pb.
価格:1260円(税込)
発売日:2008年6月25日



磔のミサ
歌:ファンタズム(FES cv.榊原ゆい)
レーベル:5pb.
価格:1260円(税込)
発売日:2008年11月26日



アレルイヤの福音/密教の首飾り
歌:ファンタズム(FES cv.榊原ゆい)
レーベル:5pb.
価格:1260円(税込)
発売日:2009年2月25日



運命のファルファッラ
歌:ファンタズム(FES cv.榊原ゆい)
レーベル:5pb.
価格:1470円(税込)
発売日:2009年11月25日

Special Contents



ここからは本書特別企画の項となる。5pb.・志倉氏とアークシステムワークス・森利道氏との対談、2010年三島由紀夫賞受賞作家・東浩紀氏への『STEINS;GATE』スペシャルインタビュー、ファン参加企画などを収録した。



Shikura Chiyomaru×Mori Toshimichi Special Talk

志倉 千代丸×森 利道

ここでは、志倉氏とアークシステムワークス・森利道氏の特別対談を収録。『SG』やSFに関するトーク、ゲーム制作作業やクリエイターとしてのスタンスなど、一時間半に渡り、多彩な話題が花開いた。

――まずは、軽めの自己紹介をお願いします。

志倉：5pb.の志倉です。作詞作曲などのほか、ゲームの原案を担当しています。

森：アークシステムワークスでプロデューサーをやっている森です。『ブレイブルー』(※1)ではメインキャラクターデザイン、それからADVパートのストーリーを全部書いています。

志倉：よろしくお願いします。『ブレイブルー』は台湾のイベントで触ったのが初めてですが、海外でも人気みたいですね。

森：ありがとうございます。僕のほうは、『SG』をプレイしたきっかけは、うちの会社にSF好きなスタッフが何人かいて、その一人に熱烈に勧められたんですよ。僕も相対性理論とか量子論は大好きなので、ビンビンくるものがあって、ガッツリやっちゃいましたね(笑)。志倉さんは、どういうきっかけで科学・SF系に興味を持たれたんですか？

志倉：やっぱりスタートは、少年の頃ですよね(笑)。誰もが必ず抱く「宇宙の果てってどうなってるんだろう」っていう疑問からです。とりあえず聞いてみた周囲の大人に「果てはないんだ」って言われても、納得できなくて。一応自分なりに考えて、ガラス張りの箱みたいなのかなって結論をつけたんです。でもその先に何があるんだろうってまた気になって……それが小学生の頃なんです。

森：ああ、わかります。宇宙だけじゃなく相対性理論とかも、いくら考えても不思議ですし。なぜ光の速さで運動すると時間の進み方が変わってくるんだろうって思いますよね。超高速が出る航空機を飛ばして、超精密な原子時計で測ってみたら、地上と機内で、本当に微小な時間進度の差異があったっていう話で、もう実験では証明されてるようですが。

志倉：まぁ、ちょっと実験結果が狂ったんじゃないの？　みた



Mori Toshimichi

森 利道

Profile▶▶▶ アークシステムワークス所属。『GUILTY GEAR』シリーズなどに参加後、2008年にはプロデューサーとして『ブレイブルー』を発表。SFやサブカルチャーに造詣が深く車好きでも有名。イラストからWebラジオ制作までこなすマルチぶりと、自ら各地に赴いてのサイン会など、フランクかつ熱意ある人柄で知られる。
森氏Twitter(http://twitter.com/zatuyoP)



Shikura Chiyomaru

志倉 千代丸

Profile▶▶▶ 5pb.代表取締役社長。幼少の頃からSFとPC・電子工作に親しみ、ADVのほかに『ファイヤープロレスリング』が大好きだったことから制作元のヒューマンに入社。その後、サイトロン・デジタルコンテンツに所属し、水樹奈々や小倉優子への楽曲提供など多彩な活動を行なう。2005年、株式会社5pb.を設立。その他詳細はP.162のインタビューページも参照。

いな勘ぐりもできるんですけど、やっぱり理論上、そうなんだろうと思ってしまいますよね。で、次は理論上可能なことを、なんとか実際の出来事のレベルまで近づけて実現させちゃいたいって気持ちが沸くじゃないですか(笑)。そういうこともあって、僕はできるだけ空想って単語を使いたくないので「想定科学」っていう言葉を作ったんですよ。だから『SG』は想定科学ADVっていう触れ込みになっているわけです。ちなみに一作目の『CHAOS;HEAD』は「妄想科学」なんです。これは「妄想を科学する」っていうニュアンスなんですよ。

森：ああ、なるほど。そういう意味だったんですね。

志倉：僕の作品にはもう一つキーワードがあって、それが「厨二」なんです(笑)。僕はもう「クリエイターたるもの、厨二で悪いか！」と開き直ってますから。人間、誰でも最初は「自分は他人よりも、何か優れた力を持っているに違いない」って根拠もなく思っているでしょう？

森：いや、僕は「厨二」の定義っていうのが未だによくわからないんですよね(笑)。みんなが「お前は厨二だ」って言うんですけど、僕自身に自覚がないですから。どちらかというと僕は「俺は厨二じゃない、"王道"なんだよ」って思い込んで生きてます。厨二は、なろうと思ってなるものじゃなく、気がついたら自然に厨二なんですよ。男の子って素材が、本質的に厨二なんです(笑)。

志倉：なるほどね(笑)。僕も仮面ライダーの変身ベルトをつけて、なんとなく高揚した気分になっていた頃のことを、いまだに覚えていたりします。森さんはどうですか？

森：僕は、宇宙刑事シリーズですよ。もう「蒸着」(※2)したくてしょうがなかったですもん！

志倉：そういえば、森さんは僕と年齢は2つ違いなんですね。僕が中三の時に中一ですね(笑)。

森：そうですね。「中二」の時期こそ違うけれど、同世代です(笑)。そういえば、音楽なんかはどうですか？　良い作品には良い音楽が必要だっていうのが僕の持論で、『ブレイブルー』も音にはこだわっているんですよ。サウンド担当の石渡太輔(※3)の好みでロック系なんですが、志倉さんは音楽的にはどっちなんですか？

志倉：僕もロックですね。ポップでもあり聞きやすい、メロディアスなロックが好きで、やっぱりBOØWY世代ですね。コード進行は歌謡曲ノリなんですけど、そのアレンジをロックテイストでやるのが、僕のスタンスです。業界的にはCD-ROM²(※4)に衝撃を受けて世界線が変わった世代で(笑)。

森：聞きやすいですよね、歌詞と作品のリンクも凄くて。僕、『SG』のサウンドトラックも買おうと思っているんですよ。

志倉：ありがとうございます。

――お二人はご自身でストーリーを作られる、ということでも共通点がありますね。

志倉：僕はテーマをまず決めて、そのテーマにどんなキャラを落とし込んだら、良い化学反応を引き出せるかな、という部分を大事にして作っていきます。時にはシーンの必要に応じてキャラを作ることもありますね。その後、展開に応じて設定を煮詰めていくうちに、全体的なキャラのイメージがだんだん作られていくんです。他に設定した伏線をどこで回収するのかなど、いろいろ意識しながら構想を固めていきます。森さんのストーリーの作り方はどうですか？

森：うん、まったく同じです。僕もまず、テーマを作りますね。それに重なるように主人公を立てて、そのテーマの元に主人公はどう動いていくかを全部決めた後、伏線を散りばめていって、他のキャラも含めて、それぞれがどう自分のテーマに立ち向かっていくかを書いていきます。後は、僕の物語に対する考えの根底にあるのが、要素として「唯一無二のもの」と「絶対的な力」が必ず一つあることと、「主人公は成長しなくちゃいけない」ということですね。

志倉：ああ、それはとても共感できますね。スタート地点から出来上がった人物なんじゃなくて、ちょっとずつ成長していく余地があるというのが好きですね。

森：僕がアメリカや海外の娯楽作品(※5)と少し距離を置いちゃう部分があるとしたら、主人公が完成された存在であることが多い点なんですよ。何かの力に目覚めて「ある日突然ヒーローに」みたいな作品はあまりピンとこないんです。憧れの象徴としての完全無欠さより、弱さもあって感情移入できるヒーローが好きですね。『SG』が支持される理由って、そこにあると思うんですよ。オカリンが絶望したりそこから復活したりする姿に、ぐっと感情移入しちゃいますからね(笑)。

――志倉さんは作曲とストーリー、森さんは作画とストーリーをこなされるということなんですが、それぞれの持っているスキルがストーリー作りに影響したり、仕事でプラスに

※1【ブレイブルー】(ゲーム)
アークシステムワークス制作の対戦型格闘ゲーム。美麗なグラフィックと個性的なキャラクターが特徴。2008年末にアーケードで稼動し、Xbox 360、PS3、PSPでも『ブレイブルー　コンティニュアムシフト』をはじめシリーズ作品が楽しめる。家庭用では本格的ADVパートにより、世界観を補完する、壮大な物語を味わうことが可能。



※2【蒸着】(特撮)
特撮ドラマ「宇宙刑事ギャバン」作中で登場する「変身」の代替用語。本来は金属などを蒸発させてコーティングを行なう、表面処理技術を指す言葉。

※3【石渡太輔】(人物)
アークシステムワークス所属。人気格闘ゲーム『GUILTY GEAR』シリーズの生みの親であり、イラストを中心に、BGM制作などでも活躍する。

※4【CD-ROM²】(ゲーム)
ハドソンが開発しNECから発売されたPCエンジンの周辺機器で、世界初のCD-ROM媒体のプラットホーム。定価5万7300円と高価だったが古代祐三サウンドの『イースI・II』、広井王子が企画し坂本龍一、久石譲が参加した初期『天外魔境』シリーズなど音声・映像面で画期的性能を誇った。

※5【アメリカや海外の娯楽作品】(その他)
文字数の関係で割愛したが対談当日は「24 -TWENTY FOUR-」「GALACTICA／ギャラクティカ」など海外ドラマの話題も。また和製アニメでは志倉氏は「攻殻機動隊」TVシリーズや「東のエデン」などプロダクションIG・神山健治監督作品、森氏は「プラネテス」「コードギアス」などサンライズ・谷口悟朗監督作品がお気に入りとのこと。

志倉:もう「クリエイターたるもの、厨二で悪いか!」と開き直ってますから
森:僕は「俺は厨二じゃない、"王道"なんだよ」って思い込んで生きてます

働いている部分はあったりしますか?

森: スタッフにプロットと絵で、直感的かつ簡潔にシーンを説明できるので役には立ちますね。文章は専門っていうほど得意ではないんですが。僕もたまに作詞やらされるんですけど、難しいですよね。分かりやすいカッコイイ言葉を並べてみたりしてみても、全然ダメでガックリしちゃったり(笑)。

志倉: 僕の場合、音楽だけでは、やはりスタッフとイメージを共有しにくいんですよね。そのこともあり、結局テキストで説明していくことになるので、プロットの文字数はとてつもなく多いんですよ(笑)。ただ、物語から自分で作るので、歌詞一つにも、作品中で複数の意味に捉えることができるキーワードを落とし込めたり、言葉遊びみたいなものを仕込めるのはメリットですよね。作詞については、プレイしたあと聴きなおすと、一見「厨二」風だったり意味がないように聴こえる部分が、新たに意味を持って、逆にカッコよく聞こえちゃったりするような、微妙に意味をズラした着地点をイメージして書くことも多いです。『CHAOS;HEAD』PC版の「Find the blue」も、一番最初とサビが「カオスになる」って言葉で始まるんですよ(笑)。「カオスになる」って言葉だけだと、最初は何がどうなるのか、まるで意味が分からないはずなんですが、あえて、疾走感やゲームをプレイした人だけが分かる部分を表現してみたんです。最終的にユーザーさんたちにもニヤリとしてもらえたようで嬉しかったですね。

森: 歌詞ってインパクトが大事だなぁって思いますよね。『ブレイブルー コンティニュアムシフト』のテーマ曲「碧羅の天へ誘えど」はKOTOKOさん(※6)が歌ってくれているんですけど、歌詞の最後に「蒼に染まるまで～」っていう部分があって、BGMの動画なんかでも、そこにやたらフレーズの書き込み、「弾幕」が集中するんですよ(笑)。にしても今は本当にWebが強い時代ですよね。僕はニコニコ動画で、「ぶるらじ」っていう『ブレイブルー』応援Webラジオをやっているんですが、最初は誰も理解してくれなくて大変でした。格闘ゲームは、Webとかゲーム以外の展開をしても意味がないってさんざん言われてね。一部のスタッフたちが熱意だけで手伝ってくれて、嬉しかったです。おかげさまでそこそこ認知されて、ユーザーさんのコミュニティも広がってきたところなんです。



志倉: 今は、コミュニティができるのは、まずWebからですよね。サブカル的でディープな作品であればあるほど、まずはWebが大事になってきます。それにはやっぱり、その作品にWeb上で語られる余地がなければいけないし、いろいろ感想を言い合って、盛り上がれることが大事です。僕はストーリーを考える時、頭のどこかで架空の読み手やユーザーさんを想像しつつ同じ気持ちになって、『CHAOS』『SG』の劇中の掲示板みたいに、Web上で起こりそうなあんな反応、こんなやりとりを妄想しながら仕事をしているんです(笑)。

——お二人ともメディアミックスには積極的な考えをお持ちですね。偶然ですが『SG』も『ブレイブルー』も、同じ2010年8月20日

※6【KOTOKOさん】(人物)
シンガーソングライター。北海道を活動拠点とする音楽クリエイターチーム「I've」の代表的シンガーの一人。2002年、アニメ「おねがい☆ティーチャー」の主題歌「Shooting Star」で知られるようになり、2004年のアルバム「羽-hane-」でメジャーデビュー。2009年より「I've」以外にも活動の場を広げている。

※7【小説版】(その他・小説)
「STEINS;GATE 円環連鎖のウロボロス①」(819円・税込)と「BLAZBLUE フェイズ0」(672円・税込)のこと。前者は海羽超史郎氏著、huke氏がカバーイラスト担当。後者は駒尾真子氏著、加藤勇樹氏がイラスト、森氏が原案・監修を担当。偶然ながら前者・後者とも時間移動を扱った内容となっている。





※8【科学って突き詰めていくと宗教の分野にもかぶってくるから】(その他)
何気ない一言だが、ループを「輪廻」、終章で紅莉栖に訪れる「別の世界線の記憶」を少し発想を変えて「前世・来世」の記憶と読み替えれば、『SG』は、科学から出発した物語でありながら、従来は宗教の領域が指し示してきた「人の救い」の観念と、かすかに触れ合う地点に着地する物語とも読める。

に富士見書房さんから小説版(※7)が出ています。

志倉：そうですね。メディアミックスにより、いろんなメディアから興味を持って原作に触れてくれるといいな、とは常に思っています。5pb.自体が、もうメディアミックスをやる会社といってもいいくらいで、音楽CDやゲーム制作をしつつ、メディア媒体やホビーメーカーともつながりがある状態ですから。ゲームはもはや単体のプロジェクトじゃないんだ、という点はどこかで意識していますね。趣味を仕事にしてはいるんですが(笑)、音楽やコミック、小説やグッズなどなど、いろんな展開の一つ一つを合わせて、全体の収支をプラスにしていきたい、ということは最低限、考えています。

森：僕も、メディアミックスは『ブレイブルー』制作当初から意識してます。「これは格闘ゲームじゃなくてエンターテイメントなんです。いろんな形でこの作品を楽しんでください」っていう方針を提唱しているんです。僕はクリエイターっていうのは、サービス業というかエンターテイナーであるべきで、人を楽しませてなんぼの商売だって思ってますね。これからはそういう広い視野がないとやっていけない時代です。

志倉：『SG』は他のジャンルの100万本など売れる作品に比べると、決して数字が多いわけではないんですが、メディアミックス展開にはそういったタイトルにも負けないほど、力を入れています。『CHAOS;HEAD』もそうですが、複数のコミカライズにノベライズ、ドラマCDやアニメ化まで、こちらから仕掛けつつ、先方から声をかけていただいたものにもできるだけ応じています。やっぱりそれは、事前に多方向展開を意識しているからなんですよ。

――『SG』も『ブレイブルー』も、声優陣が豪華ですね。これもメディアミックスを意識してのことだとおうかがいしていますが、お二人の今井麻美さんの印象について、聞かせていただけますか？

森：今井さんは、僕の中でツバキ＝ヤヨイと声の印象が重なったんですよ。どこかはかなげで、透き通っていて、叙情的な少女らしい声が、ぴったりだったんです。もちろんオーディションはしましたが、僕はこのキャラを、どうしても今井さんに演じていただきたかったんです。

志倉：今井さんは、意外にサブカル方面に理解がある部分が、紅莉栖と共通する印象があったんですね(笑)。キャラの声の質をカテゴリ分けで考えたバランスの面もあるんですが、総合的に声も合っているし、内面の部分でもぴったりかな、と。

森：この前、今井さんがお仕事でうちの会社に来られたんですけど、『SG』好きのスタッフが後で僕に文句を言うんですよ。「なんで教えてくれなかったんですか！　知ってたら『SG』のパッケージにサインしてもらったのに！」って(笑)。おいおい俺たちの『ブレイブルー』にも出てるじゃん！　って思いましたけど(笑)。

――さて、惜しいですがそろそろ時間が(笑)。

森：あっ、そうなんですね。では、いまさらですがアニメ化おめでとうございます！　それから第三弾にも、個人的に期待しているんですけど。科学って突き詰めていくと宗教の分野にもかぶってくるから(※8)、意外にそういう精神や心を題材にしたテーマがきたりするんじゃないかって、ワクワクしてるんです。どうですか？

志倉：そうですね……具体的なヒントとしては、地球上にはまだないもの。元素記号にもないモノとモノの、意外な掛け合わせ。きっかけは平凡で小さいんだけれど、これが大きな波紋になって広がっていくという物語ですね。

森：じゃあ、テーマは「万能の厨二的物質」ですか!?　いいですよね、エーテルとかダークマターとか胸が熱くなるな(笑)。

志倉：『CHAOS』『SG』ともまたちょっと違うところに着地するストーリーというのを妄想中です。とりあえず「青春感動ジュブナイル」っていうキーワードだけ、言っておきますね。すべての物語が閉じられた後、爽やかな感動が残る……という話になるといいなと思いつつ(笑)、現在制作を進めています。

森：どちらにせよ、楽しみにしています！

志倉：ありがとうございます。頑張ります。





▲森氏による『SG』×『ブレイブルー』のスペシャル・コラボイラストを掲載。紅莉栖とツバキ＝ヤヨイはともに、今井麻美さんが声を演じている。



◀この特別対談は東京・六本木の「天体観測Diner アフィリア・スターズ」で行なわれた。同店の内装やコンセプトには志倉氏のアイデアが反映されている。なお、場所は地下鉄5番出口のすぐ前。機会があれば訪ねてみよう。志倉氏も週末によく訪れているとか!?

三島由紀夫賞作家、
『STEINS;GATE』を語る――

Azuma Hiroki Special Interview

東浩紀



新時代の批評家として出発しながら、創作分野にも挑み、2010年三島由紀夫賞を手にした東浩紀氏。コアなADVファンでもある氏に、『STEINS;GATE』について語っていただいた。

Profile▶▶▶　1971年生まれ。作家・批評家・哲学者。東京工業大学世界文明センター人文学院ディレクター・特任教授、早稲田大学文化構想学部教授。 東氏ツイッター（http://twitter.com/hazuma）

――『STEINS;GATE』（以下『SG』）をプレイされたきっかけからお聞きしたいのですが？

東：まずはネットで非常に評判がよかったからですね。また、元々こういうテキストを読み込む、繰り返し系のゲームが好きだったのもあります。とにかく気になって、『SG』のためにXbox 360を買っちゃいましたからね（笑）。

――それはすごい（笑）。第一印象はどういう感じでしたか？

東：やっぱりダルやオカリンの台詞とか、やりとりがとにかくディープというか……元ネタがある程度分かる俺も俺だよなぁ、と思いつつ楽しくプレイしてました（笑）。あのへんは「分かるやつだけついてこい！」みたいな、一種の踏み絵ですよね。で、ずっとプレイを進めると、まゆしぃが何度も死んじゃうところ（※1）あたりから、一気に物語が動いて、引き込まれました。後はやっぱりシステムとストーリーの合致というか、整合性です。とある可能性を選んだことで他の世界線での出来事が無駄になるんじゃなくて、いろんな世界線での物語をたどったことによって、紅莉栖を最後に救えるっていう話になっている。そういう分岐型ADVのプレイのリアリズムみたいなものを、ちゃんとシナリオに生かしているなって思いましたね。他のゲームだと、特定のエンドを見るとフラグが立って、次に新しい選択肢が現れるってだけだったりしますからね。

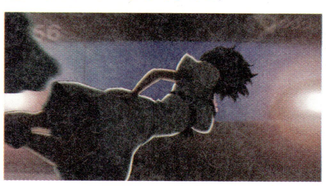
――システムとストーリーがしっかりリンクしていますよね。Twitterでは、アクロバティックというよりも、王道の作品っていう感想を書いておられましたが？

東：そうですね。アクロバティックな構成を取っている『Ever17』（※2）と比べているblogとかも読んでいたんで、それに比べるとちゃんと伏線も閉じているし、放置されたシナリオもないって感じで、非常に綺麗にまとまっているなと。とにかくストーリーの完成度が高いと感じました。ヒロインは……紅莉栖がよかったですね。紅莉栖派です。ファンの人には申し訳ないけど、個人的にはまゆしぃは紅莉栖にまったく拮抗できてない（笑）！ ビジュアルを見た時にはこの子がメインヒロインなのかなぁって思ってたんだけど……まゆしぃはね、なんだか「ちょっとそこに座りなさい。生きていく上で、いろんなことをもう少し考えないといけないよ？」っていう風にお説教をしたくなっちゃう（笑）。

――しゅん……としちゃってる彼女の姿が目に浮かびます。あまりいじめないであげてください（笑）。この２大ヒロインはどちらも魅力的ですよ！

東：それと、やっぱりネットスラングを活用したことで出る「コミュニティ感」じゃないですかね。ニトロプラスが参加し、秋葉原を舞台にしている作品だけに、この街に代表されるオタク文化のエッジなところを、リアリティを持って掴み取っている。僕たちが通っている秋葉原で、本当にこういった事件が起きる

※1【まゆしぃが何度も死んじゃうところ】（『SG』原作）
第6章中盤のシーン。多くのプレイヤーが引き込まれたポイントとして挙げる。



※2【Ever17】（ゲーム）
『Ever17 -the out of infinity-』。2002年にKIDから発売されたADV。ストーリーに仕掛けられたギミックが、高い評価を受けた。2009年3月に、PSP版がサイバーフロントより発売されている。志倉氏が主題歌を手がけた作品でもある。



※3【Key】（ゲーム）
株式会社ビジュアルアーツの大人気ゲームブランド。代表作に『Kanon』『AIR』『CLANNAD』『リトルバスターズ!』シリーズなど。東浩紀氏は同ブランドのファンであることを公言している。

※4【麻枝准さん】（人物）
Keyの中心人物の一人。作詞・作曲からシナリオ執筆、プロデュースまで多彩な才能を発揮している。特にシナリオライターとしては、家族愛、人の生死や業など普遍的なモチーフを題材に、繊細に描き出される物語のファンが多い。2010年のTVアニメ『Angel Beats!』では、企画・脚本から作曲までを幅広く担当し、話題となった。

かもしれないという臨場感が大事にされていますよね。ただ、そういうリアリティとか臨場感の追求は、ADVの中では珍しいかもしれない。例えば「Key」[※3]の作品群が、設定にはファジーな部分を残した、匿名の場所のノスタルジックな地方都市を舞台にするのとは対照的ですね。

――確かにKeyの代表的メンバーである麻枝准さん[※4]は三重県のご出身、『SG』の原案者である5pb.の志倉さんは東京都内のご出身ということで、作風や方向性に、それぞれのバックボーンの影響があるのかもしれませんね。

東:へえ、そうなんですね。

――最近のADVではループ系[※5]が流行ですが、その理由はどうお考えですか?

東:確かにすごく流行ってますね。何度も繰り返してのゲームプレイという行動そのものがループみたいなものだから、ループする物語がシステムと相性がいいのは間違いないでしょうね。小説は、物理的に最初のページと最後のページが決まっていて一直線の構造ですから、本の中でループを作ってもあまり意味がない。逆にゲームの場合はシステムとして一直線に終わるものではないにもかかわらず、一つの作品にしなければならないという逆の課題を抱えている。だからゲームとして統一性を出そうとすると、ループの構造を作らないといけないっていう必然性があるのかもしれません。そうしないと、物語の分岐を辿る行為がただの「作業」になってしまいがちですし。さっきも言いましたけど、これが意味のある行為で、作業になっていないところが『SG』の魅力ですね。

――流行という意味では、並行世界というアイデアもゲームに取り入れられることが多いですが?

東:マルチエンディングというシステムそのものが並行世界なので、当然でしょうね。ループ系について付け加えると、サブカルチャー史的には「うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー」[※6]がやはり重要です。「終わらない夏休み」というアイデアと、学生のモラトリアム期間を重ね合わせた作品ですね。気の合う仲間たちとずっと繰り返される日常[※7]にあり続けたい、というのはある意味、オタク的な夢や願望の究極でもある。でも現実には、オタクも年を取っていくし年月は過ぎていってしまうんですけどね(笑)。

――なるほど。ただし『SG』の場合は、ループしていく中で、岡部が自分の進む道を責任とともに選び取っていきますね[※8]。そこにモラトリアムからの脱出を描くテーマ性や、成長の感動があるような気がします。

東:ニトロプラスの関連作品は、そういうところ、あんまり甘やかさないですよね(笑)。草食系じゃなくて漢(おとこ)らしいというか。「沙耶の唄」[※9]とか『"Hello, world."』(ハローワールド)[※10]なんかもやってましたねえ。『SG』もニトロプラスの名前で買ったところがあるんです。

――並行世界っていうアイデア自体は、のちほどお聞きする御著の「クォンタム・ファミリーズ(以下、QF)」[※11]にも絡んでくることなんですけどいつ頃出てきたものなんでしょうかね? みんな「ドラえもん」で知ってるよみたいなところだと思うんですけど、わりと現代的な要素なのかもしれないですよね。

東:詳しく調べたことはないけれど、量子論自体が20世紀に生まれた概念なので、物語史的には相当新しいんじゃないかな。後、並行世界が今の世の中で受け入れられる理由もそれなりにあるはずです。昔だと「八百屋の息子は八百屋」みたいな感じで、生まれや育ちで人生が決まっていた。ところが今はけっこう多様な生き方ができる……かといって、能力とか適性でしっかり決まるものではなく、パチンコ玉みたいに偶然性に左右されるところがあって、あの時就職したらウハウハだったはずなのに実際はしなかったから今でも主食は牛丼だ……みたいな感じで、人生自体がゲーム化している雰囲気がありますよね。自分の人生とか振り返っても、あそこでこういう選択をしたら違った人生になっていたんじゃないのって、分岐点の存在をみんな意識してると思うんですよね。社会全体で偶然性が高い時代になっているので、自分の今のこの人生の展開こそが必然的なものだとは、大抵の人が思っていない。

――なるほど。感覚や空気として、そういう部分はありますね。

東:人生全体がゲーム化している。だからマルチエンディングが流行する、というのはあると思います。ちなみにマルチエンディングは、ノベルゲームだけじゃない一般のメディアでも見られますよね。ディレクターズカットで結末の別バージョンが入っていますっていうのは、ハリウッド映画とかでもよく見ます。僕の「QF」はもちろん、最近だと村上春樹の『1Q84』[※12]なんかもそうなのでかなり一般化している。僕たちの今の社会が、並行世界みたいな想像力に惹かれる社会なんだと思います。

※5【ループ系】(ゲーム)
繰り返しのプレイを前提とし、それにより展開が変化するようなADVの総称。実質的にバッドエンド分岐を持たない『SG』も、広義ではこのジャンルに含んでよいだろう。ゲームならではのインタラクティブ性を生かしやすく、小説や映画などのメディアでは表現しにくい、独特の物語性を生み出すことができる。

※6【うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー】(アニメ)
高橋留美子の大ヒットコミックを原作とした、TVアニメ『うる星やつら』の劇場版第2作。1984年公開の押井守監督作品である。思春期のモラトリアム的心象を物語に取り込んだテーマ性、メタフィクション的手法を用いた批評性で現在も評価が高いアニメーション作品だ。

※7【ずっと繰り返される日常】(その他)
『SG』内では鈴羽たちが自転車でコミマ開催地を訪れるシーンが印象的。コミマ=祭りであり「祭りが終わってしまう寂しさ」を体験したくない、という無意識的なモラトリアムの感覚が、決定的シーンへの到達を避ける岡部の姿と重ね合わせられているかのようだ。



世界が単純構造じゃないと誰もが気づいている時代

――すべてが神様とかによって決められてるっていう、信仰心とか宗教的精神が、現代で薄れているっていうのは関係があるとお考えですか？

東：そうですね。宗教っていうのは要は、君はこの人生を生きるのが必然なんだよっていう、必然性を与えてくれる装置ですよね。だから、そういうのが薄まったっていうのは関係しているとは思います。ただ、日本の場合は、宗教とかではなく、どちらかというと近代化の影響じゃないですかね。近代化がムラ社会を壊す、個人の流動性を高めて、どの人でもおたがいの立場が交換可能な社会を作ってしまった。

――例えばアイドルが一般人に近い存在になったり、プロとアマチュアの差がなくなったり、男性と女性の文化差が縮まったり……ボーダーレス化してますよね。

東：そうなってくると、自分がどうしてここにいるのかとか、なんでこの仕事をしているのかっていう「理由」がみんななくなるわけで、当然、人生が偶然性に彩られているという、そういうゲーム的な感覚の作品が支持されることになるわけですよ。

――そういった近代の社会が持っている雰囲気っていうのが、並行世界を容認しやすい土壌となっている、というわけですね。そういえば最近の流れとして「セカイ系」(※13) って呼ばれる物語類型があるんですけど、そこらへんが流行る理由について、考えをお聞きしたいのですが。まあ、流行っているといっても、少し前の話になるかもしれませんが。

東：セカイ系が流行したのは、シンプルに言うと、作家が社会を描けなくなったからですね。「イリヤの空、UFOの夏」(※14)が典型といわれているわけですが、もうあんまり国と国が戦争するとか、やっかいな出来事は描きたくない、描く必要もないって空気がある。基本的に夏休みかなんかが舞台で、美少女やメカ、戦闘機なんかを出して「ビュンビューン、ガキーンドカーン！」でいいじゃない、みたいな(笑)。物語の省略化っていうか、物語を作る途中にある、面倒な社会的な設定とか、こまごましたものは作らなくていいっていう、開き直りの結果生まれた作品形態ですね。だから少し上の世代だと、あれが嫌いな人



も多いんですよね。でもあれはあれで生まれる必然があるわけです。結局、ちまちまと架空戦記みたいに、世界を設定していってもつまんねーってことになっちゃったわけですよ、読者の方が。そもそも世の中がすごく複雑で、全貌がよく分からないし。そういう世界で壮大な物語を作っても、読者の側にもリアリティがなくて……結局のところリアリティを感じられるのは、狭い教室内の人間関係と、厨二病的な「世界っていつか終わんのかな？」みたいな「気分」くらいしか存在しない。そういう背景で、セカイ系は流行したってことだと思います。

――なるほど(笑)。「クラスの可愛い子とつきあいたい」「ムカつくアイツをぶっとばしたい」「普通の人間とは違う、すげえ能力があったら目立てるな」みたいな、シンプルでストレートな欲求に、そういう気分が混ざっているって感じですかね(笑)。そういえば、ストーリー系の創作をしてらっしゃる人の中でよく聞くのは、「最近悪役を設定しにくくなった」っていう話なんですが、それも、現代の時代背景に関係があるでしょうか？

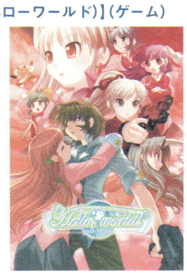
東：誰か一人が世界を悪い方向に向かわせている、みたいな簡単な構図じゃないっていうことに、もはや誰もが気づいているんですよね。たとえば世界的な金融危機の引き金となったリーマンショックとかあったけど、あれをスイスの300人委員会が……とか思っている人、いないでしょう(笑)。いやまあ、どっか

※8【自分の進む道を責任とともに選び取っていきますね】(『SG』原作)
『SG』の感動の核となる岡部の精神的成長は、まゆりを失ったという責任を負うことと苦い選択、決断の積み重ねの果てにあるものとして描かれる。成長による喪失感が描かれた後、厨二病の象徴としての「鳳凰院凶真」の復活から劇的なクライマックスに至る流れは、「大人の醒めた知性」と「子供の無限の感性」の共存が生み出す、世界の可能性の広がりを力強く描き出している。本作の持つテーマ性の一部を示す、名シーンの一つではないだろうか。

※9【沙耶の唄】(ゲーム)
2003年、ニトロプラスより発売(「Nitro The Best! Vol.2」版は2009年発売)。クトゥルフ神話を隠れたモチーフにしつつ、狂気と純愛、異形や異界との接触を描く異色ADV。コアなファンを多数獲得した。



※10【"Hello, world."(ハローワールド)】(ゲーム)
2002年、ニトロプラスより発売(DVD版は2005年発売)。ロボットでありながら少女たちと交流することになった主人公・友永和樹を通じ、「人の感情」をテーマに描く長編ADV。学園を舞台にした物語展開がニトロプラスとしては異色で話題に。



にいるのかもしれませんけど、ほぼそんな人はいないわけで、そういうのが成立しない世の中になっちゃった。それで、説得力のある悪が設定できないとなると、物語は非常に作りにくいんですよね。なんで世界に悪があるの？ っていったら「たまたま」としかいいようがない、みたいな（笑）。あと、悪のイメージもテロリストとかそういうものになってきている。例えばアメリカ対ソ連[※15]みたいな設定は物語が作りやすいけれど、テロリストが悪って言われても……テロリストって、ある意味、海の泡みたいにいろんなところに発生してくるものだから、誰か一人を倒せばすべてが解決するっていう流れに説得力や現実感がない。

——ふむ。『SG』に話を戻させてもらいますが、『SG』だと物語構造の中で、明確な悪役ってそこまで用意されてないですよね。

東：まあ、SERNであるとか、ドクター中鉢っていう存在はいますけれど（笑）。

——いわゆる真の悪役は「世界そのもの」。世界と個人が対立するっていう構図になっていて、特徴的だなと思ったんですが。

東：それは現実の世界、僕たちの社会自体が、悪いのはコイツだからやっつければOK、みたいな簡単な構造をしていないことの反映だと思います。そもそもゼロ年代——2000年代のこの10年間くらいのオタク系カルチャーを見ていくと、まず1つループものっていうのが流行ったんですよ。これは一種のメタ物語というか……物語自体を飛び道具的に使っているものですね。何でもアリというか、発想を横に広げやすい。

——ストーリーそのものというより、キャラや舞台といった、入れ物を用意した感じですかね？

東：そうですね。そこから派生させれば、どんな物語でも作れちゃう。『ひぐらしのなく頃に』[※16]が典型かなと思うんですけど。いくらでも物語が作れるという前提の上で、とりあえずその全体を1個の作品としてまとめるために、ループを導入してアクロバティックな構成にする。あともう一つ増えたのが「空気系」っていうやつで、物語性がゼロの、女子高生が教室でキャッキャウフフしている話ですね。ジャンルとしてのアニメなどでは相変わらず「話」を作っている人もいますけど、けっこうみんな、ちゃんと物語を作れなくなっている。本当、空気系にいっちゃうか、凄くアクロバティックなメタ物語を作っちゃうか、どっちかになっているところがあって。

——作れないのか、作らないのか、っていう問題もありますが？

東：作ってもリアリティがないから、作らないんだと思います。根は同じじゃないですかね。その中であえて物語を作ろうとするとセカイ系になるって僕は捉えているんですけどね。まあ、キャラクターはどんどん作られていきますけど（笑）。

——それでは、三島由紀夫賞を受賞された「QF」についてですが。まず、執筆されようと思ったきっかけみたいなものは？

東：あれはそういう状況認識とはあまり関係なくて、シンプルに昔から小説が書きたかったんです。本や物語が好きだったから。ただいわゆる純文学じゃなくて、SFやエンターテイメントが好きでした。そういうことをやる人になりたいな、と思っていたら、まさにパチンコ玉のようにしてたまたま評論家になっちゃった（笑）。それで2年前くらいから、そろそろ自分のやりたいこととかやっておかないと後悔するなと思って……自分から流れを作って、話を持ちかけていって書いたって感じなんです。

——「QF」より前に他の作品を書いたりしていたと思うのですが、その時に手ごたえなんかはあったりしましたか？

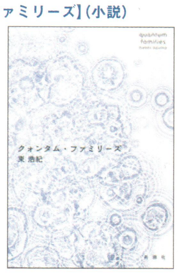
東：最初にやったのは桜坂洋さんとの「キャラクターズ」[※17]なんですけど、それが実にアクロバティックなものだったんです。その時、小説パートも書いているので、ある程度は書けるなとは思いましたね。僕自身が小説が好きで、かなり読んでいるから……展開やパターンの蓄積だけはやたらにあったんです。

——「QF」は、最初に並行世界という概念があって、それをネット社会と量子論に結びつけて、リアリティを持たせてありますね。個人的には凄く面白いアイデアだなと思ったんですけど。

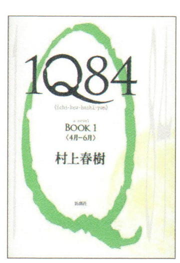
東：実はけっこう珍しいアイデアみたいですね。個人的には昔から、インターネットの情報が嘘か本当かわからない状態って、量子論的な不確定性と似てるなって思っていて。今回はそのアイデアを、ニセ私小説にループ要素を入れた、かなりアクロバティックな小説のガジェットの一つに使っちゃったんだけど……本当はあのアイデアだけで普通のSFもいけるはずなんですよね。僕自身が哲学や思想をやっていたこともあって、何が嘘で何が真実か分からない、真偽の不確定性みたいな話が凄く好きなんです。過去の事実だって、資料の信頼性まで疑い出せば、厳密にはどれくらいまで真実であるかどうか、確かめようがないですからね。

——世界に騙されていても、気づけませんね。志倉さんも以前、

※11【クォンタム・ファミリーズ】（小説）
2009年、新潮社刊。並行世界と人生の可能性の交錯をテーマとするSF小説。三島由紀夫賞受賞作。主な登場人物名に「本気のリスペクト」として、Keyの作品のキャラクター名が採用されている。



※12【1Q84】（小説）
「book1」は2009年、新潮社刊。並行世界を題材の一つとした村上春樹の長編小説。書名はジョージ・オーウェルのディストピア小説「1984」のもじり。2010年現在、「book3」までが発売中である。



※13【セカイ系】（現代思想）
思春期の自意識過剰な内面世界が、実際の世界の在り方と直接つながってしまうような構造を持つ、主にサブカルチャー系の作品群を示す言葉。国家・社会やそれに関わる人々の描写が省略される傾向があるのが特徴。東氏は、初期からこれら作品群に注目してきた評論分野の先駆者の一人である。多くは内向性のストーリー傾向を持っている。

同じようなことをおっしゃられてました。ネットにある情報って嘘か本当か分からないので、そこに揺らぎみたいなものがあり、それを題材にすることで、空想や妄想の余地が出てきて面白いと。志倉さんはアポロを例えに出していましたね。陰謀論でいうところのアポロは本当に月に到着したのか？っていう。

東：同じことですよね。よく分かるなぁ。実は「QF」の単行本化用のゲラチェックの最後のほうは、『SG』のプレイ時期とかぶってるんですよね。ああ、ゲームでも同様の素材を扱った、こんな面白い作品があるんだから「QF」もいける、これは勝つる!(※発言ママ)みたいな(笑)。修正作業のクライマックスは「スカイクラッドの観測者」をヘビーローテさせながら進めてました(笑)。それこそ厳密に考えると、自分の人生の1年前にあった出来事さえ不確定になっていくと思うんですよ。例えば、ある時突然、自分が20年前にお前が作った子供だ、って主張する人間が現れても、男性って「え!? ありえるかも……」みたいな感じになると思うんですよね。

——女性だったら出産があるわけで、相手が本当のことを言っているかどうか、絶対分かりますもんね(笑)。

東：そうそう。「QF」のとある章が、主人公格の人物の娘からの手紙みたいになっているのは、そういう意図があったんです。

——ある種の人生的「バタフライエフェクト」ですかね？　過去の予想もできなかった小さな出来事が、いきなり巨大な忌まわしいものになって立ち現れてくる恐怖感みたいな。

東：しかもそのことを自分がやったらしいんだけど、それを記憶してないという。でもやったのかもしれないし、みたいな。

——『SG』でも天王寺綯が、岡部にとっては、まさに思いもよらぬ因果で、突然襲いかかってくる復讐者ですね。

東：過去に対する曖昧さそのものは、元々人間の生きる中で普遍的に存在することなんですけど、ネットがそれをはっきりと示してくれたと思います。そこに記憶喪失とか多重人格とか、人間の意識がどこにあるか、みたいな問題がずっとつながっていて……そういった、生や現実の不確実性の感覚は、これからもずっと僕の作品の中で重要な要素であり続けると思います。

——「QF」の主人公の一人である葦船往人は、並行世界を通じて知った、自分の人生の別の可能性と対峙して、とにかくすごく迷っている印象があって。そういう迷いつづける人物像が、現代人の感覚にフィットするなって感じられたんですけど。そういう状況を設定された意図は？

東：僕はさっきも言ったように、いまの現実はマルチエンディングのノベルゲームに例えやすいと思っているんですけど……ただ違うのは、選択肢の前で、立ち止まってセーブすることができないこと。だからこそ選択した後に迷うんですよね。これでよかったのかなとか、この分岐じゃなくて別のルートがグッドエンドだったんじゃないかって、誰もがどこかで考え続けている。ただ、僕としては、あえて軽い言い方をすると、もう特定のフラグが立ってあるルートに入っちゃったんだから、とりあえずそのルートのエンドに行くしかないんじゃないのって思うんです。行くところまで行ってみようよっていうか。

——今の混沌とした時代で、信じられるものはそういった不確定性も受け入れる意志みたいなものですかね？　以前、「QF」のテーマは救済である、ということもおっしゃっていましたが。

東：はい。これは『SG』とも関係するんですけど。『SG』では、最後の最後で「リーディング・シュタイナーは誰もが持っている」っていう一文が表示されますね。別の世界線の、本来はその人生そのものの記憶がないはずの紅莉栖が、岡部とやりとりしていた時のあだ名を覚えている。僕は……あそこが、凄くよかったと思うんですよ。あれが救済ってことだと思うんですよね。あの彼女は、ラボメンたちや岡部と過ごした時間や、恋愛

※14【イリヤの空、UFOの夏】(小説)



2001年、メディアワークス(現アスキー・メディアワークス)より刊行。全4巻。謎の美少女・伊里野加奈をめぐる、主人公・浅羽直之のひと夏の体験と成長を軸に、世界の危機と日常回帰を描くSF小説。

※15【アメリカ対ソ連】(その他)

第二次世界大戦後、1989年のソ連崩壊まで世界を二分した、アメリカとソ連による「冷戦」構造のこと。1977年に製作された「スター・ウォーズ」は、この情勢を受けて作られたエンターテイメント作品の一つ。冷戦終結後は物語構造としても、やや硬直化した古びたものとなっており、『CHAOS;HEAD』において、悪役・諏訪が好むSF映画として「スパークウォーズ」が設定され、それにちなんだ演出が、シニカル風味に用いられているのは、ある意味で象徴的。



◀諏訪は「スパークウォーズ」ダーススパイダーのヘルメットをかぶり、半ばふざけつつ猟奇殺人を続ける。

※16【ひぐらしのなく頃に】(ゲーム)

同人サークル「07th Expansion」制作のサウンドノベルシリーズ。古くからの因習を色濃く残す村落で発生する、連続怪死事件を題材にした連作ミステリー風の作品で脚本は竜騎士07が担当。基本的に選択肢による分岐を持たず、繰り返しのプレイで物語を進めていくのが特徴。しだいに口コミで評価を広げ、後に商業化・メディアミックスも行なわれた。アニメ化はもちろん、コミカライズ&ノベライズ、実写映画化など、媒体・出版社をまたぎ、「一つのジャンル」といえるほどの多様な展開がなされている。

※17【キャラクターズ】(小説)



2008年、新潮社刊。東氏と作家・桜坂洋氏による共著で、東氏初の小説作品。当時の文壇をめぐる情勢とリンクし、私小説風の装いや東氏本人が登場するなどメタフィクション的手法も用いた「飛び道具」的内容が注目を集めた。

※18【エヴァンゲリオン】(アニメ)

1995年から1996年にかけて放映されたSFロボットアニメで、社会現象にもなった「新世紀エヴァンゲリオン」。監督は庵野秀明。「終わらない夏の世界」を舞台に青少年の内面を描く物語、あえて詳細な設定背景を示さないことで想像力に訴える演出手法など、「セカイ系」作品群をはじめ、多くの後続作品に影響を与えた。キャラ造詣面でも秀逸で、ツインテールの勝気美少女、ショートカットで無口・存在感が希薄な無感情タイプのヒロインなど、多数のサブカル的様式美を築き上げた。



感情を含めた気持ちのやり取りも、すべてを体験していない。けれども、天啓みたいな何かが訪れて……っていう。本当はね、現実っていうのは、さっきの分岐でいうバッドエンドに入っちゃったらもう終わりかもしれないんですよ。人生って、そういう残酷な面がある。けれども、それはもう確かにこのルートの中では救いがないんだけど、別のルートに行ったら小さな幸せがあったかもしれない、別のルートなら別の出会いがあったかもしれない……そういう幸せな別世界の記憶が、何かの偶然で訪れることで、人が救われるってことがあると思うんですよね。実は「QF」だと、最後の「物語外」が救済みたいになっているんです。あの「物語外」っていうのは、物語の外って書いてある通り、本編とは異なる世界なんですよ。でも、いわゆる並行世界ともまた違って。あれはものすごく簡単に言ってしまうと、「汐子」っていうコンピューターが書いた、二次創作なんですね。あの小説の中で一連の顛末を見ていたコンピューターが、それを題材にした二次創作を書いて、キャラクターを作っているっていうストーリーなんですよ。

――なんと……そうだったんですね。

東：僕は、二次創作って悪くないものだと思うんです。たいていはただのエロパロだったりするんですが、たまに本編ではありえなかった、キャラの別の人生を描いちゃうっていう高みに到達してるものがあって。僕は「エヴァンゲリオン」[※18]のアスカが好きだったので、アスカの二次創作は、本当に大量の数を読んだんです。そもそも、TV版本編は全26話で数に限界があるし、アスカもあまり救われない。でも、二次創作は限りがないんですよね。アスカが幸せになる物語があったり、だんだん自分の中のアスカのイメージが二次創作のほうに吸い寄せられていって、そのキャラクター像が改めて好きになったり。読み手側の想像力や様々な可能性をはらんで、無限大に広がっていく。

――「二次創作」の存在自体が、その物語世界の可能性とイコールになっている？

東：そういう可能性世界が許されること、それそのものが救済だって感じます。好きなキャラに幸せになってほしいっていう心理から生まれた、ささやかな想像力の発露みたいなものでもいいと思うんですよ。そういう意味で『SG』では、紅莉栖が本当の意味で救われている。紅莉栖と岡部……オカリンは、あそこで出会って、ひょっとしたら恋が始まるような予感もあるんだけど、まあ始まらないかもしれないですよね。でもプレイヤーからしたら、紅莉栖はその瞬間、もしかして私たちは他の世界線では恋人同士だったのかも、って思うんじゃないか、というような……。

――希望があります。想像力の働く余地と物語の希望がイコールですね。さらに、二人を見守るプレイヤーも、心のどこかしらが救われている。

東：だから、そういう境地やテーマが美しく描かれると、僕はADVっていいなって思うんですよね。堅苦しくなく楽しめて、稀に感動できる名作にも出会える。絵とストーリーと音楽が同時に楽しめる、大きな可能性を秘めたジャンルであると思っているんです。これまで自分自身、大きな影響を受けてきたし、一度製作に関わってみたいくらいなんですよ（笑）。本気で、面白いお話さえあれば、やってみたいです。これから、作り手としても「物語」にどんどん関わっていきたいと思っていますから。

EXTRA Q&A

「東浩紀」の選択肢

ここでは、少し軽めの質問に答えていただいた。決して気難しい学者肌ではない、氏の独特のフットワークの軽さやフランクな人柄などがうかがえるだろう。

Q1 タイムマシンもしくはDメールが使えたとしたら取る行動は？

A 過去には嫌なこともあったけど、今の自分の人生を否定はしたくないんですよ（笑）。でもタイムマシンはともかくDメールなら……「あいつに気をつけろ！ 気を許すな！」と、過去の自分に言いたいことはあります（苦笑）。

Q2 SF作品限定で、好きな小説や映画といったら何ですか？

A 小説は純文学・エンタメ問わず読書好きなのでいろいろありますね。でも強いてあげるなら小松左京のSF作品群……映画は一つなら『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』。とにかくハマって何度も観直した作品です。

Q3 別の世界線で、お嫁さんもしくは恋人にしたい『SG』キャラはいますか？

A ……これはもう前にも言いましたが、紅莉栖ですよね。別の世界線ならフェイリスも面白いけど（東氏は既婚のため）「彼女」はないなぁ。相手にするのが大変そうですもん（笑）。

Q4 厨二病だった時期はありますか？ その時取った行動は？

A もちろんあります。設定だけの未完成作が綴られたノートや独自言語、暗号の作成……で、痛々しさに気づいて実行した「封印の儀式」がまた痛い、という（笑）。でも結果的に作家になれたので過去を否定してはいけませんね。

Q5 今後のADVに期待するとしたら、どんなことでしょうか？

A プレイ時間の短縮かな……名作でも、気軽に人に勧めにくいから一般化しにくい。もっとコンパクトでその分安価、とかでもいいんじゃないでしょうか。扱う題材も、ハーレム系とか青少年の自意識のもつれとかだけでは物足りないですね。

Q6 現在、一番やりたいことを教えてください？

A 小さい頃からの望みだった、創作のスタート地点にようやく立てたので素直にうれしいんです。やはり、欲望に忠実に生きないとダメですね。これからは、物語創作のほうにも頑張って取り組んでいきたいですね。

ADVの歴史と歩みを知る

日本におけるADVの誕生と発展・ADV30年史

ここでは、科学ADVシリーズにちなみ、現在に至るADVの歴史を、簡易年表とともにざっくりと振り返ってみた。また5pb.のクリエイター各氏と特別ゲスト・東浩紀氏に、心に残る作品を挙げていただいたので合わせて読んでみてほしい。

□ADVの歴史簡易年表

年月	出来ごと
1970年代中盤	PC『Zork I』など、テキストADVの流行
1980.	PC『ミステリーハウス』のコアな流行 グラフィックADVとして市場に衝撃をもたらした
1982.	PC『表参道アドベンチャー』の流行…日本におけるテキストADVの普及
1983.7.	PC『スターアーサー伝説Ⅰ　惑星メフィウス』発売…フルカラーのコマンド入力式ADVとして話題に
1983.6.	PC『ポートピア連続殺人事件』発売
1984.12.	PC『北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ』…コマンド選択式ADVの流行
1986.10.	PC『太陽の神殿 ～ ASTEKA Ⅱ～』発売…高い完成度を誇るアイコン選択式ゲームとして話題に
1988.4.	FC『ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者～』発売
1988.11.	PC『スナッチャー』発売…映画的演出と近未来が舞台のサイバーパンク風世界観が話題に
1991.8.	FC『メタルスレイダーグローリー』発売…現在ではプレミアソフトとして中古市場を賑わせている
1992.12.	PC『同級生』発売…ADVと恋愛シミュレーションゲームの融合
1992.3.	SFC『弟切草』発売
1994.11.	SFC『かまいたちの夜』発売…ノベルを体験する「サウンドノベル」形式の人気が沸騰
1996.7.	PS『NOëL NOT DiGITAL』発売…「電話」をメインにした異色のADVとして人気に
1996.12.	PC『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』発売…並列世界を渡り歩くシステムが好評を博す
1997.2.	SS『ROOMMATE ～井上涼子～』発売…現実の時間と連動したゲームシステムが注目された
1997.7.	SS『リアルサウンド～風のリグレット～』発売…映像のないゲームとして話題に
1998.1.	SS『街～運命の交差点～』発売…ザッピングシステムの浸透に貢献
2000.9.	PC『AIR』発売…切ないシナリオが「泣き」ゲーとして高い評価を得る。年間セールスで10万本越えを達成
2001.10.	DS『逆転裁判』発売…「法廷」という舞台設定と個性的キャラクターが受け入れられ、爆発的ヒットに
2002.8.	PC『ひぐらしのなく頃に　鬼隠し編』発売
2002.8.	PS2『EVER17 ～ the out of infinity ～』発売…完成度の高いシナリオ構成が多くのプレイヤーに衝撃を与えた
2003.9.	PC『CROSS†CHANNEL』発売…ループする世界を描いたシナリオの奥深さが話題に
2004.1.	PC『Fate/stay night』発売
2004.4.	PC『CLANNAD』発売
2007.2.	DS『レイトン教授と不思議な町』発売…謎解きを主軸にした作品でありながら、ストーリー性の高さが評価される
2008.4.	PC『CHAOS;HEAD』発売…科学ADVシリーズの始まり
2009.2.	Xbox 360『CHAOS;HEAD NOAH』発売
2009.10.	Xbox 360『STEINS;GATE』発売…科学ADVシリーズの人気を不動のものに
2010.3.	Xbox 360『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu！』発売
2010.8.	PC『STEINS;GATE』発売

※FC……ファミコン　SFC……スーパーファミコン
SS……セガサターン　DC……ドリームキャスト
※タイトル選定は編集部独自基準によるものです

ADVの出現と発展――（1970年代後半～1980年）

ADVの原点は、画面に表示されるメッセージ(文字情報のみ)に対して、簡単な英語でコマンドを打ちこむことでゲームを進行する「テキストADV」形式のものであり、これは当時流行していたテーブルトークRPGの手法をPCゲームという舞台に持ち込んだものであったと言われている。このテキストADVと表現技術の成熟をもって映像表現＋文字情報という形式のグラフィックADVが誕生し、今日のADVの基礎を作り上げていった。日本では『表参道アドベンチャー』などが有名である。

コマンド入力から選択式へ――（1980年代中盤）

『ポートピア殺人事件』(ファミコンではなくPCが最初)、『デゼニランド』などのグラフィック付きADVは日本でも人気を博したが、これらは「何をするか」というコマンドをキーボードから直接入力するものであった。そこから遊びやすさを求めて改良が加わり、『オホーツクに消ゆ』など「表示された中からコマンド自体を選択」するものが登場してくる。このシステムは利便性と難易度面のバランスが取りやすく、多くのADV作品で採用されることとなり、以降の同ジャンルを支える重要なシステムとなっていく。

多様化するADVの表現テーマ――（1990年代）

コマンド選択式の普及を受けて、ゲームを解くこと自体を重視する流れから、ユーザーを満足させるだけのボリュームと質が求められる時代がやってきた。『かまいたちの夜』は数多くの「分岐」を設け、多彩なマルチエンディングでプレイヤー達を驚かせた。時を同じくして「ギャルゲー」と呼ばれる、美少女との間に繰り広げられる物語を楽しむゲームジャンルも盛り上がりを見せ、今では、シンプルな恋愛ものから、サスペンス風味のものまで、数多くのギャルゲーが発売され続けている。

システム面での新たな挑戦――（1990年代後半）

ADVの評価基準が、ボリューム、シナリオの深みというところで完結しつつあったころ、「システムとシナリオの融合」という試みを見事に成功させたのが、『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』や『街』といった、「選ぶ」、「読む」とは異なる、もう一段階上の楽しさを付加したゲーム群である。現実の時間とリンクして物語が進む『ルームメイト』シリーズなどの新機軸が現れ始めるのもこの頃。さらに、Leafや初期Key作品など、PC発祥のADV作品がコンシューマ化されて爆発的に盛り上がりを見せた。

ライトユーザー層に浸透するADV――（2000年代）

2000年代には、爆発的なヒットを記録した『レイトン教授』『逆転裁判』の2大シリーズが登場。これらの作品は、90年代のADVで多用された萌えやマニア向け要素を薄くし、幅広い人々に向けて、謎解きの面白さと知的な刺激をアピールした好例といえる。一方で『月姫』『ひぐらしのなく頃に』など、同人業界から発信され、熱狂的な支持を得た作品も現れている。後に『Fate/stay night』のヒットなどに波及していくこれらの動きは、大規模なメディアミックスとあいまって一つの大きな流れを作り出した。

□あの人が選ぶ、想い出のADV作品

志倉千代丸氏の5本

志倉氏が名作として挙げた『スナッチャー』は、現在『メタルギア』シリーズの監督である小島秀夫氏の監督作品で、近未来をテーマにしたハードなストーリーがプレイヤーの心を掴んだADV。現在のADVの主流となっているコマンド選択での進行に加えて、キーワード入力やちょっとしたミニゲームなどを取り入れたゲームシステムも話題となった。そのほか、全体に散りばめられた細かな遊び心は、多くのプレイヤーを楽しませ、ファンの間で名作として、長く語り草となっている。

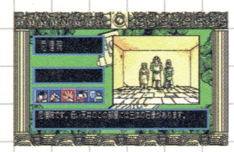


志倉氏が選ぶ想い出のADV作品5選

タイトル	発売日	販売元
PC『サラダの国のトマト姫』	1984.7	ハドソン
PC『軽井沢誘拐案内』	1985.5	エニックス
PC『ジーザス』	1987.4	エニックス
PC『アンジェラス～悪魔の福音～』	1988.7	エニックス
PC『スナッチャー』	1988.11	KONAMI

松原達也氏の5本

松原氏が選んだのは、古き良き時代を代表するADV5本。中でも、1986年に日本ファルコムからPC-8800シリーズ用コンピュータゲームとして発売された『太陽の神殿 ASTEKA II』はその名の通り、アステカ文明を題材にした異色の作品だ。現在の日本のADVの基礎を作り上げた作品の一つでもあり、当時としては極めて斬新なアイコン選択式のゲームであった。この作品を好むプレイヤーは多く、他にPC-9801、X1、MSX2、ファミコンへと移植され、セガサターン用ソフト『ファルコムクラシックスII』にも収録されている。



松原氏が選ぶ想い出のADV作品5選

タイトル	発売日	販売元
PC『サラダの国のトマト姫』	1984.7	ハドソン
PC『太陽の神殿 ASTEKA II』	1986.10	日本ファルコム
PC『ジーザス』	1987.4	エニックス
PC『アンジェラス～悪魔の福音～』	1988.7	エニックス
PC『スナッチャー』	1988.11	KONAMI

林直孝氏の5本

林氏は「神宮寺三郎」シリーズに流れる「伝統」がお気に入りだそう。要所での「たばこ吸う」コマンドをはじめ、古参ファンのみが分かる演出面での「制作サイドと通じ合う感覚」がたまらないのだとか。また、左ページ表内にもある『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』も、当時斬新だった「宝玉システム」と、深いSFストーリーが絶妙に絡み合った名作として名が挙がった。ちなみに林氏は恋愛作品『ホワイトアルバム』を挙げている点にも注目で、「甘いだけでなく、苦さと痛みのある恋愛模様」が印象的だったそう。



林氏が選ぶ想い出のADV作品5選

タイトル	発売日	販売元
FC(ディスクシステム)『ファミコン探偵倶楽部』	1988.4~6	任天堂
PC『スナッチャー』	1988.11	KONAMI
PC『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』	1996.12	elf
PS/SS『探偵神宮寺三郎　夢の終わりに』	1998.4	データイースト
PC『ホワイトアルバム』	1998.5	Leaf(アクアプラス)

東浩紀氏の5本

東氏の選ぶ5本には、ここ10～15年のADVを代表する名作が名を連ねた。特にKeyの麻枝准氏が描く作品群には格別の思い入れがあり、『AIR』や『CLANNAD』が印象深いタイトルとのこと。ちなみに『Ever17 -the out of infinity-』や『ひぐらしのなく頃に』は意外な展開に驚かされた作品としてのノミネートだった。「クォンタム・ファミリーズ」で三島由紀夫賞を受賞後、2011年1月より放映予定のアニメ「フラクタル」の原案を務めるなど、創作分野でも活躍中の東氏。いつか氏がADV制作に関わる日を心待ちにしていたい。



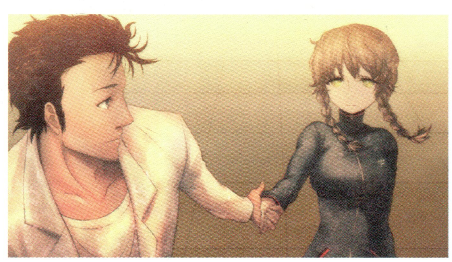
東氏が選ぶ想い出のADV作品5選

タイトル	発売日	販売元
PC『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』	1996.12	elf
SS『街』	1998.1	チュンソフト
PC『AIR』	2000.9	Key(ビジュアルアーツ)
PC『ひぐらしのなく頃に』	2002.8	07th Expansion
PS2/DC『Ever17 -the out of infinity-』	2002.8	KID

column

科学ADVシリーズの「新しさ」

長い歴史を持つADVは、高品質のグラフィックや斬新なストーリー、ユニークなシステムなど様々な要素を取り込み、過去作品の長所を継承しつつ発展を続けてきた。科学ADVシリーズである『CHAOS;HEAD』と『STEINS;GATE』も、ミステリー要素やドラマ性、魅力的なヒロインなど、潤沢な構成要素の上に「トリガー」という独自システムを組み合わせて制作されている。伝統と新しさの融合は、疑いなく科学ADVシリーズの魅力の一部といえるだろう。なお2010年11月現在、志倉氏の中にはすでに第三弾の構想が固まりつつあるとのこと。果たして科学ADVシリーズが紡ぐ次なる物語は、我々にどのような夢を見せてくれるのだろうか。次回作の発表に向けて、期待は高まるばかりだ。



EX Tips About『SG』

『軽井沢誘拐案内』は2010年7月3日の志倉氏の誕生日に、林氏により志倉氏に当時のものがプレゼントされた。懐かしがる志倉氏の様子が、ファミ通.comのwebラジオ「今井麻美のSinger Song Gamer」内で配信されている。



松尾ゆきひろ *Matsuo Yukihiro*

PROFILE▶▶▶ 5pb.所属の原画家・イラストレーター。『メモリーズオフ』シリーズ、『CHAOS;HEAD』など参加作品多数。
ここでは『CHAOS;HEAD』より蒼井セナ、『STEINS;GATE』より牧瀬紅莉栖のコラボイラストを描いていただいた。

5pb.松尾ゆきひろです。みんな元気に妄想してるかな？　この二人、似た者同士に加え、衣装交換とか、描いててごっちゃになりそうでした。せっかくの共通世界、もっと広げていきたい科学ADVシリーズをよろしくです！

Guest Illust & Message

5pb.松尾ゆきひろ氏をはじめ、科学ADVと『STEINS;GATE』の世界を複数の作家の手で表現してもらった。それぞれの個性と、多彩な魅力を堪能していただきたい。

憂 Yu

PROFILE▶▶▶ イラストレーター、グラフィックデザイナー。東京都在中。多摩美術大学卒業後、挿絵、書籍イラスト、CDジャケット、シンボルデザインなどで幅広く活動中。「初音ミクGraphics」(角川書店)などにも参加している。個人サイトは「アルカディアの扉」(http://arcadia-art.com/)。



紅莉栖の「紅」をテーマに真紅の時計草をあしらい、携帯電話が時の歯車を破壊するイメージで画面を構成してみました。物語の切なさが印象的なせいか、彼女にはどうしても少し悲しげな表情をさせてしまいますね。

福満しげゆき *Fukumitsu Shigeyuki*

PROFILE▶▶▶ 漫画家。エッセイマンガに定評があり、代表作は「僕の小規模な生活」(講談社「モーニング」連載)「うちの妻ってどうでしょう?」(双葉社「漫画アクション」連載)など 。趣味の1つにゲームがあり「福満しげゆきのほのぼのゲームエッセイマンガ」(エンターブレイン「ファミ通」)などの連載も持つ。



いやー『STEINS;GATE』、面白かったですねー。続いて『CHAOS;HEAD』シリーズもプレイしちゃいました! 次回作も楽しみにしています!

原田将太郎 *Harada Shoutarou*

PROFILE▶▶▶ 漫画家・イラストレーター。著作に「D4プリンセス」「なななな」など。「マジキュー 4コマ STEINS;GATE 世界線変動率x.091015% (2) 」(エンターブレイン)対戦型TCG『クイーンズブレイド・ザ・デュエル』(ホビージャパン)などにもイラストで参加。



ねんがんの シュタゲイラストを かくことができたぞ!

せせなやう *Sesena Yau*

PROFILE▶▶▶ 健康的な少女の膝上15センチからふくらはぎまでを愛するキャラクターデザイナー。「Lump of Sugar」所属。代表作に『プリズムリズム』など。個人サイトは「KOKIKKO Web」(Webhttp://kokikko.chu.jp/)。



意外としっかり仕事をするフェイリスの姿がかっこよかったです。メイドさんとしての姿よりウェイトレスさんとしての姿を押したい私は邪道でしょうか。

高山瑞季 *Takayama Mizuki*

PROFILE▶▶▶ イラストレーター。ゲームのキャラクターデザインなども手がける。代表作は『まもるクンは呪われてしまった！』(アーケード、Xbox 360)『旋光の輪舞』(アーケード、Xbox 360)など。個人サイトは「みログ」(http://takayamami.jugem.jp)。



お気に入りの二人を描かせていただきました。ちなみにここは「10の使い魔」のヒロイン、ルイスちゃんがリボンをつけている世界線なのです。間違いじゃないですよ！

STEINS;GATE

ファン制作グッズ紹介

発売以来ファンの熱い支持を受け続け、ADV界に一つのブームを巻き起こした『STEINS;GATE』。ここではそんなファンたちの想いの詰まった制作物やアイテムを紹介。一部は志倉氏もできばえに驚いたとか。情熱とラボメン魂の結晶、ご覧あれ。

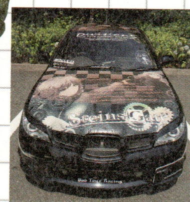
協力:「Twitterシュタゲ部」の皆さん





Official Decoration Car
公式痛車

5pb.公認の痛車。オーナーは一般人。現在は、昼夜で光によりデザインが変化する仕様とか。





オーナー
古川@ダルさんのコメント

スタッフの方に痛車イベントで見初められたのがきっかけで(笑)。改造には7万円ほどかかりました。痛車の魅力は、やっぱり痛車仲間との語らいですね。

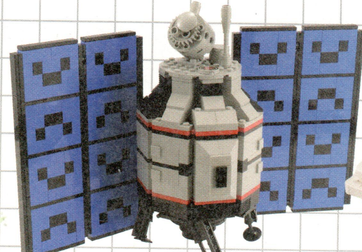
LEGO Items
レゴ製アイテム

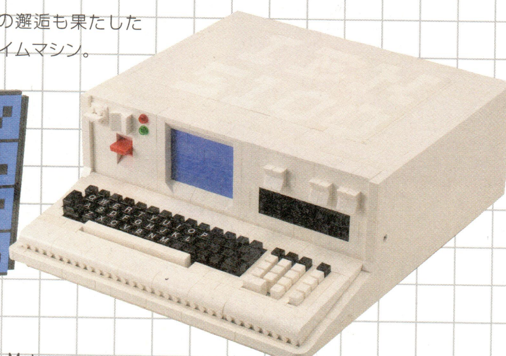
ゲームジャパン2010年6月号で志倉氏との邂逅も果たした(ページ右上)レゴ製IBN5100&C204型タイムマシン。

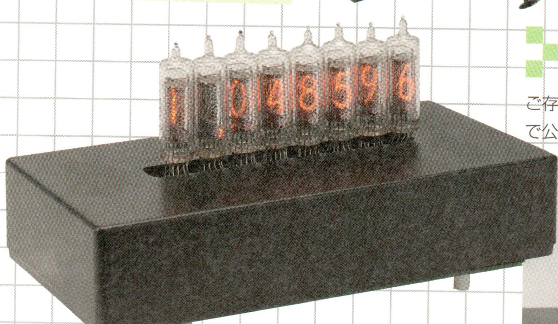
制作者
Dさんのコメント



これまでADVをほとんどプレイしたことがなかったんですが、私自身が電機大学のOBなので、まさに運命的な出会いでした(笑)。IBN5100の制作時間は約20時間程度、タイムマシンは約8時間です。

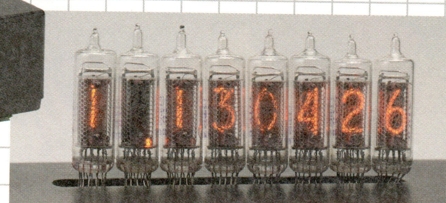






Divergence Meter
ダイバージェンス・メーター

ご存知の方も多いだろう、2009年11月にYOUTUBE上で公開された、世界最速で作られたDGメーターである。



制作者
高坂さんのコメント

ニキシー管は外国から輸入して制作。1万円かかりましたね。『SG』の素晴らしさを妻が全然理解してくれないのですが「無いものは作る」は楽しいです。

Okabe&Kurisu doll
岡部&紅莉栖ドール

ラボガール(?)の女性ファン制作のドール。お勤め先が秋葉原の某所であったそうだ。

制作者
えびこさんのコメント

岡部×紅莉栖だけでご飯7杯は軽い♥ まさに運命石の扉の選択な二人の関係性が最高です!

▶紅莉栖の凛とした雰囲気がよく出ている。コスチューム変更で白衣姿にできるのもドールならでは。



Suzuha's MTB
鈴羽のMTB

所有者は熱心な5pb.フォロワー。総額10万円近くで、MTB&鈴羽風ジャージも購入済み。

所有者
コブンさんのコメント

彼女の自己犠牲精神と使命感が大好きです。近くのショップでコレを見つけて即買いしました!

▶聖地へのサイクリングには記者も同行。秋葉原からビッグサイトへは実は1時間弱で到達可能だった。





「ラボメンズプロジェクト」

投稿作品・受賞作品発表！

本書のためにWeb上で募集されていた「ラボメンズプロジェクト」のイラスト・川柳の投稿作品と受賞作品を一挙紹介。なお、掲載は一人最高二作品までとさせていただいた。



応募作品多数！
ありがとうございました！





賞品はコチラ！

イラスト部門・川柳部門のそれぞれで、入賞された方々には科学ADVシリーズの各種グッズをセットでプレゼントします。お楽しみに！ さあ、携帯を耳に当てて連絡を待て！

イラスト部門

5pb.賞

弓矢さんの作品

5pb.賞は本編では見られないシチュエーションを描いた想像力が決め手に！ 5pb.松原プロデューサーより「これだけ、たくさんのイラストを送っていただけるなんてスゴク感謝しています。応援ありがとうございます！」とのコメントも！

弓矢さんのコメント

鈴羽ENDのその後。二人でキャンプ生活を始めるのだけれど鈴羽のためらわない挙動にオカリンが四苦八苦するんだろうなー、なんて妄想をしながら描いてみました。おさげは良いものだ。

ニトロプラス賞

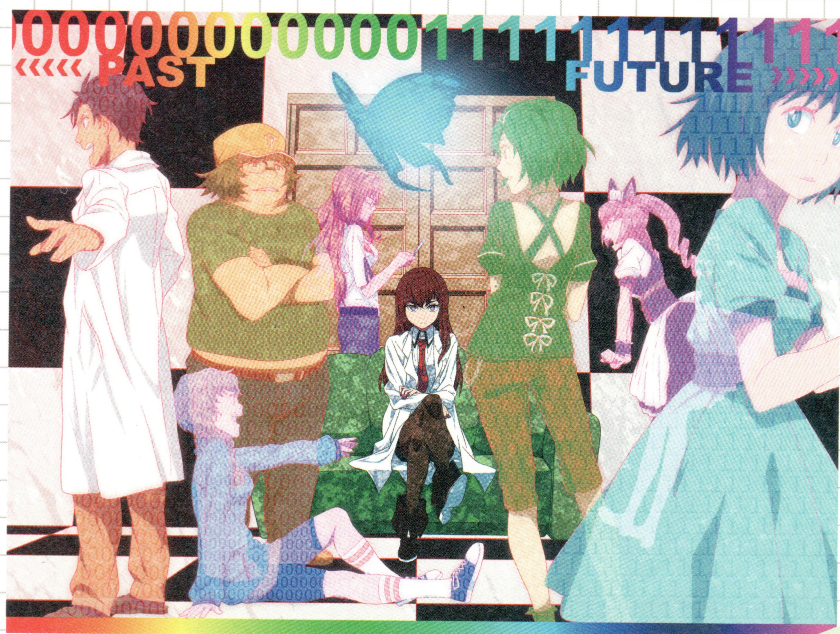
ノザラシさんの作品

この作品だけの個性とユル可愛さ、ネタの瞬間風速がニトロプラス内で大ウケ！ ノザラシさんの作品が見事、審査員のハートを掴みました。これからもゲロカエルんとうーぱ、いや、まゆしぃ☆と七海をよろしくお願いします！

ノザラシさんのコメント

まさか賞をいただけるとは……本当にありがとうございます！ カオヘ＆シュタゲのお気に入りヒロインとマスコットで描いてみました。次の科学シリーズのマスコットにも期待しています。





ラボメン賞

ナガタニさんの作品

色彩の鮮やかさで目を惹いたこの作品が、ラボメン賞に決定！　ただ並べただけでなく岡部、鈴羽やフェイリスにつけた動き、バタフライエフェクトの「蝶」や背景の「扉」の配置など、モチーフの配置も秀逸でした。

ナガタニさんのコメント

「0」が過去で、「1」が未来なら、その中心に観測者が存在する、というイメージで。でもゲーム的には、観測者はオカリンの方が正しかったかもですね……。



ピザ萬さんの作品

アメリカ製ＳＦ映画風!?　かの地の連続ドラマを意識した『ＳＧ』ゆえに、濃い絵柄がなかなかマッチしてます。迫力ナンバーワン！



けいむさんの作品

シリアスな雰囲気が目を引く力作です。『ＳＧ』の要素を綺麗にまとめて構図に収めてある1枚。かなり上手で、バランスや完成度高し。



けんいちさんの作品

ラボメン集合！　萌郁さんは苦渋の判断で外してあるとか。うーぱやタイムマシンも上手く配置され、構図に取り入れられてます。



ｋｉｒｉさんの作品

世界の冷徹な運命の前に、颯爽と立ちはだかる紅莉栖。彼女らしい意志の強さが出ていますね。



Ｔｏｎｄａさんの作品

ちょ、ナニやってんスかＴｏｎｄａさん（笑）。新メンバー・七海も加わり猫耳メイド戦隊、勢ぞろい！　飛び入り参加ながら、Ｐ.145でのコミックレポもよろしく！



縁さんの作品

色合いや残光の照り返しなど、独特の色彩感覚と切ない雰囲気が光る作品。彼女の想いが伝わってきそうですね。



柑橘みかんさんの作品

ラボメン＋天王寺親子も収めた構図に、努力と工夫を感じられる。一番多くキャラが入っていた作品でもありますね。努力賞！



大山右莉さんの作品

縮んだ等身が可愛いまゆり。トゥットゥルー☆　のおなじみボイスが聞こえてきそう（笑）。



onakaitaiさんの作品

版権イラストのみで本編では見られなかった紅莉栖のメイド姿が◎。ちょっとデレた感じの耳の垂れ具合もいいですね。



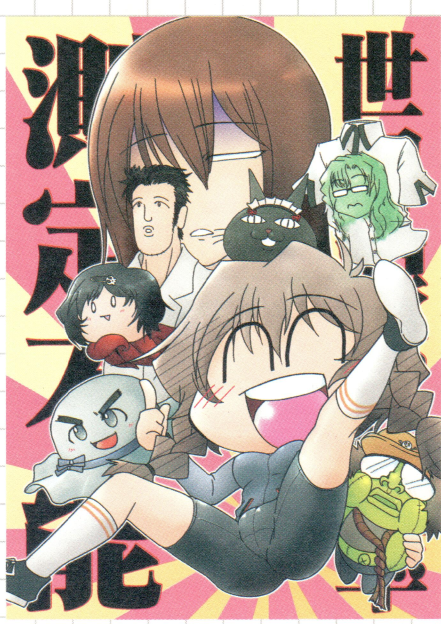
ばささんの作品

淡い色彩に、動きのある構図が目を惹きます。背中の羽を模したディソード・パーツもいいアレンジです。ビシィさんマジ天使!



寿るめさんの作品

真面目な作品も多かった中、あえて採用したセクシー路線が決め手？　バニーな二人に、誰もがメロメロキュー♥



はっとりゴローさんの作品

にぎやかさと、キャラの大胆なアレンジが楽しいイラストです。なにはともあれ、鈴羽といえばスパッツですね、分かります。

げっとないんさんの作品

可愛い助手と、まゆりを見守るオカリンの表情がナイス。3枚投稿があったうち、悩んだ末に選んだ2枚を掲載しました。







はねさんの作品
頭をなでられ、幸せそうなまゆしぃの表情に救われます。まゆりファンにとっては11章は「なかったこと」になるらしいです（笑）。



黒雲鵺さんの作品
世界線は運命を示す断絶。あのシーンの、るかの切ない心情が思い起こされますね。



MMM37さんの作品
みんなでスターダスト・シェイクハンド。ちょっと照れてる紅莉栖の描写もいいですね。ダルは元気玉!?



uch3さんの作品
残酷な運命を前に始まる、逃亡劇。動きのある構図が、あの時のオカリンの必死さを伝えてきます。



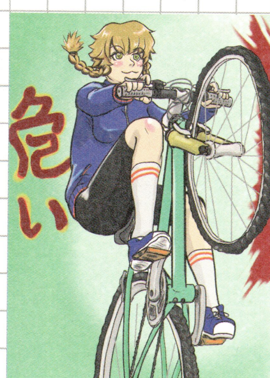
寝村リョーマさんの作品
るかの黒を青にアレンジ、布1枚で色気を表現した作品。るかへの想いが伝わってきます。



シイナさんの作品
波打ち際、可憐な水着、白い肌。ちょっと恥ずかしそうな表情がまた、男心をくすぐりますね……だが男だ♥



御影凛音さんの作品
青い海と空に、白いワンピ姿で浮かぶ少女。志倉氏の中に最初に浮かんだ梨深のイメージだったそうです。



灰の字さんの作品
鈴羽さんの運転技術はやはり危いのでしょうか……にしても、なんか別作品と世界線がクロスしそうな1枚（笑）。



負け犬のアカさんの作品
凛々しい姿のβ世界線鈴羽。ファンディスクは、シューティング近未来ウォーシミュレーションになったりして（笑）。



syghさんの作品
体操着にブルマ×百合展開♥ 七海に「お姉さま」として迫るあやせ……とっても、お色気です……。



西條みゆさんの作品
やっぱり紅莉栖といえば、このポーズが決まります。背景の歯車の色合いも、なかなか綺麗ですね。





こまみさんの作品
ころころした絵柄が、ひときわ可愛い作風です。両作品ぶん、2枚の投稿をまとめて掲載させていただきました。



JOKERさんの作品
ふりむく紅莉栖の構図は、比較的珍しいもの。歯車に文字を配置したところもひと工夫ですね。

川柳部門

ラボメン賞

世界線
超えても忘れぬ
キスの味

栗ご飯のフォーク

ニトロプラス賞

フヒフヒヒ
フヒヒフヒフヒ
フヒヒヒヒ

左手

5pb.賞

脳外科医
マッドな響きだ
助手決定

南條紘康

（左）5pb.賞はいかにもオカリンがいいそうなこの作品に決定！ 5pb.林氏より「実は『左手』さんと『灰灰塵塵』さんの作品が個人的に好きなのですが、あえて真面目に選びました！」とのこと。　（中）ニトロプラス賞はこちら。「拓巳といえばやっぱこれでしょ、フヒヒ！」とのこと。　（右）助手味、幼なじみ味、ちょっぴりビターな萌郁味など、各種そろい踏みでラボメン賞！

天才はいつの世も奇矯で孤独なものですから。でも紅莉栖ならオールオッケー！

天才と
@ちゃんねるは
紙一重

あざとうす

字余りでもいい、愛があれば。美味しそうに食べる姿がまたイイ！

まゆしぃの
ジューシーからあげ
ナンバーワン(字余り)

根木

悩むより　ググってみましょう　トゥットゥルー☆

結局は
どういう意味なの？
トゥットゥルー☆

ティータ

そこから始まる果て無き苦行。それも運命石の扉の選択なのだよ。

ひとめ惚れ
ぽっとときめく
だが男

nei

たはは。このこのぉ！　リミがいてちょっと照れてるキミがスキ。

さいごにね
ビシィ！ときめる
タクがすき

田中 孝祐

ダジャレと感動の二重奏。気持ちが伝わる、おかえりん。

オカリンに
言ってあげたい
おかえりん

エリック2

オマエモナー。どちらが先に卑猥か、鶏と卵の無限連鎖。

助手シュッシュ
卑猥と感じた
あなたもダル

○○志摩

オカリンならすごくあり得る気が。書きかけラノベとネタ帳は厨二の必携。

作戦名
実は密かに
ネタ帳が

ラボメンNo.773

この格好よさ。俺が……俺たちが、リーディング・シュタイナーだ！

運命に
あらがえる者
ここにあり

三田一貴

つまるところ、コキュートスいいたいだけちゃうんかと。相手はしぬ。

オカリンの
右手が疼くと
コキュートス

空 氷残

確かにこれは嫌だ。自分は失敗する。失敗失敗失敗……。欝すぎます。

未来から
失敗したと
メールきた

雑香屋

魚眼絢ちんと並ぶグロ画像。もはや、赤と緑のゼリーが食べられません……。

助けると
すぐにドロドロ
げるまゆしい★

でぃ

本当は神社の名前が由来らしいですが、世界線によっては真実かも!?

マジ感謝
今の秋葉の
母フェイリス

けん坊

その輝きは、闇夜切り裂く雷光のごとく。資金にしちゃダメー＞＜

オカリンの
うーぱを探す
目つき怖

菊池 恒次

トットリー☆……しまらねえ（島根）。20世紀梨はまゆしぃが好きそうですね☆

トゥットゥルを
聞くたび鳥取
思い出す

岩志

ひそかにるか父もエントリー。ちなみに紅莉栖＝HENTAI描写は原作にはないのです（笑）。

紅莉栖2位
ダルが独走
HENTAI度

zatu

だが、リセットはあってもゲームオーバーはないんだ。それが『SG』。

それぞれの
想い出背負って
リセットを

晴美

時空のひび割れを通ってですね、分かります。俺にかまうな、先に行け！

中二病
やつらがついに
やってくる……ッ!!

nobutora

白衣着る
それが科学者の
誇りです

変態デレクール

一番簡単な『SG』コスでもあります。ほら、体験者は手を上げるように！

ラボメンの
未来救うため
時越える

山本龍平

跳べよぉぉぉぉっ!! あのシーン、今でも語り草になるほど印象的でしたね。

おお助手よ
死んでしまうとは
情けない

ヨンヒャクジュウ号室

ドラクエ世代乙。でも、繰り返されるたびに溜まる経験値でいつかはハッピーエンド。

五月雨に
咲く一輪の
だが男

みふ

雨に流れる花とかいて「るか」と読ませたい。まさに凛々しく可憐……だが男だ。

川柳でおくればいいよDメール

はやぶさふじ

Dメール カオヘネタには 使いにくい。ちょっと便利すぎるのも考えものということでしょうかね(笑)。

『虫』と書き
『食事』と読むのが
β世界線

コデックス

サバイバル能力に長けた鈴羽さん。意外に動物性たんぱく質が豊富だとか。

こら岡部
クリスティーナと
呼ぶんじゃない!!

USB端末

赤くなりながら言ってるところがまたイイ！ 紅莉栖は俺の嫁！とも取れますね。

厨二病?
誰のことかな
俺のこと!?

クララ

巧い！ でも人のふり見ても我がふり見ても直らないのが、真の厨二ですね。

トゲあるが
実の甘さだす
栗御飯

なんこう

なかなか巧い一句。あとはオカリンと二人でヨロシク、ごちそうさま！

レンジでチン
冷凍からあげ
ナンバーワン

BO

レンジといえば非常に語呂が悪い(仮)＝カッコカリ。声優陣も大変だった!?

梨深ちゃんを
眺めていたら
ふひひひひ

sen

そして始まる、キミとボクとの綺麗で歪んだ純愛物語。

ビシィさん
どの世界線でも
結ばれない

馬なり進化論

んなこたぁない！ ビシィさんはいるよ、キミの心の中とトゥルーエンドに……。

おもいだす
あいつを救うと
決めた日を

緋色

オカリン、あの日の誓い。UPX前で夕焼けしょってますねきっと。

ゲルバナや
ああゲルバナや
ゲルバナや

hirokkun

あると思ったこの投稿(笑)。緑のゲルバナの初見のインパクトはでかい！

変えたいよ
世界線より
次元線

minonan

いや、あなたが今いるこの現実こそが「シュタインズゲート」世界線なんですよ?

蒼井セナ、
青い空より、
藍い恋

双恋マニア

そして、君だけの蒼を見つけて。黒髪ストレートツンデレ装備は最強。

失敗した
私は失敗
失敗した

SYAMIPLUS

それでも幾多の失敗を踏み越えて、掴んで見せるさユートピア！

だが男?
男で何か
問題が?

野良内科

大丈夫だ、問題ない。いや、それじゃ日本終わっちゃいますよ!?

ムキムキで
帰国子女は
反則だ

yotugo

全体で二句しかなかったミスターブラウンネタの一つ。ニッチ杉乙。

着信音
だと思ったら
トゥットゥルー

C204☆ラブ魔神

あの澄んだ柔らかボイスは、クセになりますね。トゥットゥルー♪

フェイリスは
ねこみみ萌えより
ももい萌え

koko

モモーイ萌え萌え。声優陣の演技も素晴らしかったですね。

あはあはは
15年後に
ぶっ殺す

うんこマン

絢ちゃんのそんなアブナさに、シナリオ・林さんならずともメロメロキュー!? ちなみにペンネームも「ループもの」つながり!?

まゆり居る
それだけのことが
幸せで

負け犬のアカ

小さくも限りない存在感。何気ない日常のかけがえのなさも隠れたテーマですよね。

伝えたい
言葉を胸に
メール打つ

ヘタレクール

かつては手紙、今はメール。けれど、伝えたい「気持ち」は変わりませんね。

かいはつひ
だれがだしてる
凶真さん?

日常戦線

まあ、元がガラクタ同然のようですので。みんな結構バイトもしてますし。

おれの嫁
トゥルーエンドで
言えません

高坂

DGメーター作者さん参戦。そして知るのです。遠くでそっと見守る愛もあると……。

買おうかな
ドクターペッパーを
アマゾンで

ゆばーば

『SG』関連グッズ情報に、たまにお供についてくるドクペ情報に苦笑。

愛しさを
堪えて送る
肉野菜

うらけんごはん

るかの夢を終わらせるあのDメール……切なさ大爆発のシーンでした。

くちべたで
メール弁慶
もえかです

石丸龍一さんの作品

彼女、不器用ですので。「もえか」とひらがな表記がなんかツボ。

だが男
むしろ男で
それがいい

おけたん

決めたなら 何もいうまい 男なら……ルカ子～ッ、結婚してくれ～～ッ!

フゥーハハハ
フゥーハハハハハ
フゥーハハハ

灰灰塵塵

きっとタイトルは「無限再生のリフレイン」。そしてまた、悪夢が始まる……。

メイド萌え
無機物に萌え
娘萌え

ichirock

愛はあらゆる境界を超えて。さすがダル、超えられない一線を平然と踏み超える！

秋葉原、
駅から出たら、
空見上げ

TOMy

2011年夏には改装されるそうで。ラジ館よ、素晴らしい物語をありがとう！

地デジ化で
Mr.ブラウン
国政へ

竹内 広和

すべては愛するものを守るために。でも民意を集めて当選は無理でしょう(笑)。

オカリンの
人質だから
ここにいる

大塚 和範

海のような母性もまゆしぃ☆の持ち味ですね。絆が感じられる一句。

まゆしぃは
待ってるからね
彦星さん

祁答院 昭太

信じていれば、きっとまた逢える。小さな願いは世界線を超えて。

シュタゲヒロインズには誰一人グルメがいません(笑)。いや、ギリギリでフェイリスはなかなかグルメかも?

おでん缶
からあげバナナ
カップ麺
JaN

そして、二つのカップ麺を2本のフォークですすりあう二人なわけですね。

逢えたなら
君にあげよう
マイフォーク
ニキ

照れ隠しならラストの「ああ、俺だ。〜なに!? 俺が守れだと!?」もナイスですよね。

てれ隠し
運命石の
選択か
いちまるよん

数学的・知的センスを感じる作品。科学的川柳! いいですね。

i(虚数・アイ)にさえ
束縛されぬ
愛がある
もモいろ

なんとも印象的なキーワード。意味不明だが存在感は大、まさに『CHAOS』ワード!

自重汁
その目誰の目
使いすぎ
たけひろ

どうやら妄想が激しそうなそのご友人は、やはり厨二病なんでしょうか(笑)。

友人の
頭の中の
運命石
スパロウ

ちなみに「いたんだー」と「タイター」をかけてありますね。なかなかやる!

あまりにも
身近にいたんだー
ジョンタイター
浅はか将校

それ以上、妄想するな……わ、私がここにきたんだから、もう必要ないだろ?

妄想を
しつづけ待つよ
セナ来るの
水色アイス

誰もがきっと、探し続けている。どこにもあって、どこにもない場所。それが『SG』。

あるんだろ
俺にもシュタゲ
連れて行け
ビフ内

それは、伝えちゃいけない言葉だから……。あまりイメージしてもいけません。

惚れた娘の
父は娘よりも
乳でかい
wafd

だが断る! もう、まゆしぃの悲しそうな顔は見たくないのです!

まゆしぃの
からあげうまそう
いただきます
芹澤聡史

ついでにるかのお姉さんや紅莉栖のママも見たかったですね。

オカリンの
パパの立ち絵も
見たかった
くろ

引きこもりから一躍、ラウンダーに。確かに資質はあったのかも。

ものほんの
バイト戦士は
萌郁たん
ArK

でも、決して無駄ではないのです。すべては最後の勝利のために!

さようなら
君と過ごした
世界線
epyOnOff

その場合は、双子が生まれるんだってスタッフさんが言ってた!(嘘)

ルカ子母
フルーツ食べたら
どうなるの
野菜サンダー

確かにビビリで小心者ですが、美少女に囲まれて結構リア充です(笑)。

オカリンは
冴えない顔の
厨二病
妊娠した猫

お姫様ではなくパートナー、まさしく現代的ヒロインですよね。

ツンデレで
頼りがいある
助手欲しい
オミタイター

鈴羽EDは少し「禁断」っぽい雰囲気があるのも良かったですよね。

君となら
時空の旅も
怖くない
カズバン

オーキードーキー! 俺たち、もうラボメンだもんな!

FG(The Future gadget)と
未来を変えよう
さあ君も!
atsu0301

まゆしぃ一色、この方の多数の水色投稿からセレクト。まゆしぃのことが好き過ぎだろ常考!

「オカエリン♪」
ラボに帰ると
待つ天使
はね



二人がそろえば、世界はこの雷ネット世紀末にピンクに染まる……!?

カードでも
最強タッグよ
ね?キョーマ♪
いりゅさん

梨深さんは、けっこう抜けてるところもまた魅力……かな? たはは。

ノータリン
真の被害者
咲畑梨深
鬼ゲロカエルん

そのままで川柳に。語呂がよくてロー●ンのCMソングになりそう。

おいしぃよ?
ジューシーあらあげ
ナンバーワン!
あるとりぁ

待っていたのは、感動のフィナーレ。もう一度、記憶を消してやり直したい!

幾千の
世界線越え
辿りつく
yuki

2つの物語世界のリンクを目指した一句。こんな話があってもいいかも?

世界線
目指した場所は
あの渋谷
アキ

それは、まさに「廻り逢い」。『SG』と初代「G」のラストはSFとして共通点が。

時を越え
世界を越えて
廻り逢う
ぼろろ

ツンデレの威力、まさにサードメルト級。たちまちメロメロキューだ氏ぬ!

因果律
メルトどころか
俺メルト
chrismakise

あの澄んだ声で必死で叫ぶ助手を想像しちゃいますね。か、可愛い!

岡部への
この思い届け
未来までッ
助手の助手(仮)

ほとばしるスパッツ愛! hukeさんと趣味が合いそうなスパッツ王者、参上!

時超えた
鈴羽のスパッツ
眩しすぎ
はっとりゴロー

変わっていく世界の中、変わらない想いが起こす奇跡の物語。それが『SG』。

世界線
変えても変わらぬ
この想い
natsumun

Data & Flowchart

ここからは科学ADVシリーズの簡易フローチャートやXbox 360版の実績、小ネタなどを収録した。



□『CHAOS;HEAD NOAH』ストーリーチャート

本作は、妄想トリガーの選択によりストーリーやエンディングが変化。以下に流れを示した。

『CHAOS;HEAD NOAH』の流れ

- 第1章【Eyes in eyes】
- ↓ 第2章【Click me】
- ↓ 第3章【将軍】
- ↓ 第4章【Di-Sword】
- ↓ 第5章【妄想】
- ↓ 第6章【Noah】
  - → 七海編【daydream】
- ↓ 第7章【Psychopath】
  - → 優愛編【月と太陽】
  - → あやせ編【罪過に契約の血を】
  - → セナ編【デウス・エクス・マキナ】
  - → 梢編【殺戮に至る病】
- ↓ 第8章【Ir2】
  - → 梨深編【アニマの像】
- ↓ 第9章【giga-lo-maniac】
- ↓ 第10章【blue sky】※次ページに解説あり
  - → Bルート【crying sky】
- ↓ Aルート【silent sky】

各種ルートについて

『CHAOS;HEAD NOAH』は妄想トリガーの選択によってシナリオが変化するが、初回プレイは必ずAルート【silent sky】へと進む。【silent sky】をクリアしたあとは、条件を満たすことでほかのルートをプレイ可能。Bルート【crying sky】は、第9章までの決められた妄想トリガーのうち10個以上選択するのが条件。各ヒロインのルートは、決められた妄想トリガーを選択すると「YES/NO分岐」が発生。ここで正しい選択肢を選べば分岐するようになる。なお、すべてのルートをクリアするとAAルート【blue sky】をプレイ可能だ。

◆【crying sky】エンド発生条件

以下の妄想トリガーのうち10個以上選択

第1章	1番目	妄想しない
	3番目	妄想しない
第2章	3番目	ポジティブ
	4番目	ポジティブ
第3章	3番目	ポジティブ
	5番目	ネガティブ
第4章	3番目	妄想しない
	4番目	ネガティブ
第5章	1番目	ポジティブ
	5番目	ネガティブ

第6章	1番目	ポジティブ
	4番目	妄想しない
第7章	1番目	ネガティブ
	5番目	ネガティブ
第8章	2番目	妄想しない
	3番目	ネガティブ
第9章	4番目	ポジティブ
	5番目	妄想しない

梨深編【アニマの像】

◆第1章1番目の妄想トリガーでポジティブを選択

リボンで髪を結んでいる	：YES
メガネをかけている	：NO
オーバーニーソックスを履いている	：YES
スカートは長い	：NO
敬礼みたいなポーズをする	：YES

七海編【daydream】

◆第1章2番目の妄想トリガーでポジティブを選択

僕は姉の方が好きです	：NO
ひんぬーは好きです	：YES
七海以外でも3次元での相手はいる	：NO
七海はかわいい　それは認める	：YES
七海たんとチュッチュしたいよぉ	：YES

優愛編【月と太陽】

◆第1章1番目の妄想トリガーで妄想しないを選択

こんなの偶然だ	：NO
これはきっと目の錯覚だ	：NO
犯人はこの学園内にいる	：YES
僕を挑発しているんだ	：YES
今すぐあれを消したい	：YES

あやせ編【罪過に契約の血を】

◆第2章3番目の妄想トリガーでネガティブを選択

きっとFESは僕に救いを求めている	：YES
FESの誘惑に乗ってみたい	：NO
"飛び降りたら、きっと気持ちいい"	：YES
FESと一緒なら死んでもいい	：YES
すべてから解放されたい	：YES

セナ編【デウス·エクス·マキナ】

◆第3章1番目の妄想トリガーでポジティブを選択

もっと視姦してください	：YES
この女になら全力で土下座してもいい	：YES
むしろ踏まれたい	：YES
剣でアッー！されるんですね分かります	：YES
どうせ僕はあの剣で殺されるんだ……	：NO

梢編【殺戮に至る病】

◆第2章4番目の妄想トリガーでネガティブを選択

僕を助けに来てくれた？	：YES
転校生は悪魔払いのプロだ	：YES
弱そうに見えるのはカモフラージュだ	：YES
梨深を殺してくれるんだ！	：YES
2人で殺し合え！	：NO

AAルート

AAルート【blue sky】

すべてのルートをクリアしAルートへ進むと、野呂瀬との対決時に「YES/NO分岐」が発生。ここで正しい選択肢を選ぶとAAルート【blue sky】へと進む。【blue sky】は真のエンディングを鑑賞できるルートなので、ぜひクリアしてほしい。なお、Xbox 360版は【blue sky】エンド以外のルートをすべてクリアすればメインメニューに「blue sky」のメニューが追加されるが、PSP版はすべてのエンディングをクリアしたあとニューゲームでプレイする必要があるので注意しよう。

◆【blue sky】エンド発生条件

きみはぼく。	：YES
ぼくはきみ。	：YES
ぼくなんて、いない。	：NO
きみなんて、いない。	：NO
ぼくはぼくじゃない。	：NO
「あなたは、おにぃ」	：YES
「あなたは、にしじょうくん」	：YES
「きみは、たくみ」	：YES

「あなたは、たくみしゃん」	：YES
「おまえは、にしじょう」	：YES
「あなたは、たく」	：YES
ぼくはぼく。	：YES
ぼくは、妄想のそんざい。	：YES
僕は、存在する。	：YES
僕は、西條拓巳。	：YES

□『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』攻略の手引き

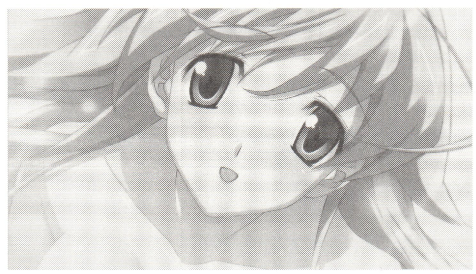
"フラグ"の仕組みを知れば攻略は難しくない

『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu !』は各ヒロインのクリアーに必要な条件がそれほど難しくなく、どのトリガーがどのヒロインルートのフラグになっているかを理解すれば、簡単にすべてのエンディングを見ることができるはず。注意しなければならないのは、美愛ルートと星来ルートという、メインヒロインたち以外のルートが存在することくらいなので、右の表と下の攻略のポイントを参考に完全コンプリートを目指してもらいたい。なおクリアー後は、ページ下のコラムを参照し、本作を隅々まで遊んでみてほしい。

妄想トリガーの順番	ポジティブ	ネガティブ
妄想トリガー1	七海	梨深
妄想トリガー2	梨深	優愛
妄想トリガー3	セナ	梢
妄想トリガー4	あやせ	セナ
妄想トリガー5	優愛	あやせ
妄想トリガー6	梢	七海
妄想トリガー7	梨深	—
妄想トリガー8	優愛	—
妄想トリガー9	あやせ	—
妄想トリガー10	セナ	—
妄想トリガー11	梢	—
妄想トリガー12	七海	—


▲フラグを回収すれば個別ルートへと突入する。『CHAOS;HEAD』とは違い最初から最後まで甘い展開が続くので、安心して攻略を進めてほしい。


▲美愛ルートではイベントCGも変化する。優愛と瓜二つと言われる美愛だが、着ている服の違いや眼鏡の有無だけでも、大きくイメージが変化する。


▲本作には、星来とのエンディングも用意されている。個別ルートのフラグとなる選択をスルーすることで見ることができるはずだ。

『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』のフローチャート上のポイント

①1 ～ 6の妄想トリガーで2回選択したキャラクターは個別ルート突入条件が解除

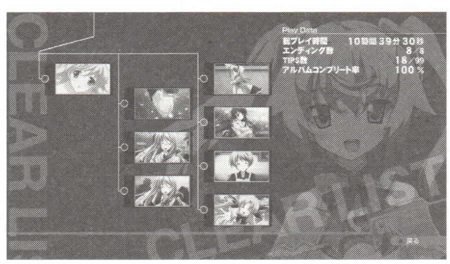
②個別ルート突入条件を満たしたキャラクターがいる場合は、7 ～ 12の妄想トリガーでポジティブを選択することで個別ルートへ

③優愛ルートは個別ルート突入後に、妄想トリガーが発生し、ポジティブ・ニュートラルを選択で優愛、ネガティブ選択で美愛ルートへ分岐

④個別ルートに突入しなかった場合は、星来ルートへ

アルバムコンプリート率100%でも油断禁物!?

本作のCGライブラリーには特定の条件を満たすことでオープンする、隠された7P目のアルバムが存在する。7P目を出現させるには、すべてのエンディングとTIPSを閲覧(TIPSの解説が複数ページにまたがるものはそのすべてを閲覧)した状態で、CG LIBRARY、SOUND LIBRARY、MOVIE LIBRARYに入室後、CLEAR LISTに入るという手順を取ればOKだ。これらの手順が成功していた場合は、CLEAR LISTを開いた際に、おまけCGが表示され、CG LIBRARYにおまけCGと版権イラストを収録した7P目が追加される。7Pページ目がオープンしていない状態でも、他のイベントCGがすべて揃っていれば、アルバムコンプリート率が「100%」と表示される仕様になっているため、見落としがちな要素だが、本作を完全に遊びつくしたい人は、ここまでしっかりとチェックしておこう。なお、この条件を満たすと、実績「完璧主義者」が解除されているはずだ。



◀見た目のコンプリート率に惑わされることなかれ。TIPSの読み残しには注意しよう。



▶7P目には貴重なイベントグッズのイラストなども収録されているので、ファンなら必見だ。

Xbox 360版『CHAOS;HEAD NOAH』実績一覧

実績	説明文	G
ビシィ！	梨深編を発見する	10
おにぃのバカ！	七海編を発見する	10
杭を打て	あやせ編を発見する	10
ガルガリ君ソーダ味	セナ編を発見する	10
ドカバキグシャーッ！	梢編を発見する	10
知･っ･て･る･よ･ね？	優愛編を発見する	10
【アニマの像】	梨深とのエンディングに到達する	50
【daydream】	七海とのエンディングに到達する	50
【罪過に契約の血を】	あやせとのエンディングに到達する	50
【デウス･エクス･マキナ】	セナとのエンディングに到達する	50
【殺戮に至る病】	梢とのエンディングに到達する	50
【月と太陽】	優愛とのエンディングに到達する	50

実績	説明文	G
【silent sky】	エンディングAに到達する	10
【crying sky】	エンディングBに到達する	60
【blue sky】	最後のエンディングに到達する	60
エンディングコンプリート	全てのエンディングに到達する	100
CGコンプリート	全てのイベントCGを見る	100
その目だれの目？	「その目だれの目？」を全て見る(累計)	50
ポジティブ人間	全てのポジティブ妄想を見る(累計)	50
ネガティブ人間	全てのネガティブ妄想を見る(累計)	50
誇大妄想家	妄想シンクロ率100%	30
リア充	妄想シンクロ率0%	30
メガネスキー	メガネについて熱く語る	10
プロローグ	プロローグをクリアした	5

秘密の実績

実績	説明文	G
第一章【Eyes in eyes】	第一章をクリアした	5
第二章【Click me】	第二章をクリアした	10
第三章【将軍】	第三章をクリアした	10
第四章【Di-Sword】	第四章をクリアした	10
第五章【妄想】	第五章をクリアした	10

実績	説明文	G
第六章【Noah】	第六章をクリアした	10
第七章【psychopath】	第七章をクリアした	10
第八章【Ir2】	第八章をクリアした	10
第九章【giga-lo-maniac】	第九章をクリアした	10

Xbox 360版『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』実績一覧

実績	説明文	G
Chu☆Chuの世界へようこそ	らぶChu☆Chuへの一歩を踏み出す	5
ポジティブ人間ふたたび	全てのポジティブ妄想を見る(累計)	50
ネガティブ人間ふたたび	全てのネガティブ妄想を見る(累計)	50
梨深とChu☆Chuする権利をやろう	梨深編を発見する	10
七海とChu☆Chuする権利をやろう	七海編を発見する	10
優愛とChu☆Chuする権利をやろう	優愛編を発見する	10
あやせとChu☆Chuする権利をやろう	あやせ編を発見する	10
セナとChu☆Chuする権利をやろう	セナ編を発見する	10

実績	説明文	G
梢とChu☆Chuする権利をやろう	梢編を発見する	10
Chu☆Chu25%	ゲーム中のCGを25%見る	25
Chu☆Chu50%	ゲーム中のCGを50%見る	25
Chu☆Chu75%	ゲーム中のCGを75%見る	25
Chu☆Chu100%	ゲーム中のCGを全て見る	25
No Chu☆Chuでフィニッシュです	一度も妄想せずクリアする	20
完璧主義者	完璧にらぶChu☆Chu!する	100

秘密の実績

実績	説明文	G
梨深とChu☆Chu!	梨深とのエンディングに到達した	50
七海とChu☆Chu!	七海とのエンディングに到達した	50
優愛とChu☆Chu!	優愛とのエンディングに到達した	25
美愛とChu☆Chu!	美愛とのエンディングに到達した	25
あやせとChu☆Chu!	あやせとのエンディングに到達した	50
セナとChu☆Chu!	セナとのエンディングに到達した	50
梢とChu☆Chu!	梢とのエンディングに到達した	50
星来とChu☆Chu!	星来とのエンディングに到達した	50
妄想トリガーでChu☆Chuした1	朝起きると七海が…	10
妄想トリガーでChu☆Chuした2	朝起きると梨深が…	10
妄想トリガーでChu☆Chuした3	ほんのり汗のかほり	10
妄想トリガーでChu☆Chuした4	太ももへの片道切符	10
妄想トリガーでChu☆Chuした5	汁が垂れちゃった…	10
妄想トリガーでChu☆Chuした6	百合Chu☆Chu って、いいよね	10
妄想トリガーでChu☆Chuした7	やっていいことと悪いことがあるだろ!	10
妄想トリガーでChu☆Chuした8	らめぇぇぇぇ！	10
妄想トリガーでChu☆Chuした9	競泳水着の手触り…	10
妄想トリガーでChu☆Chuした10	恥らっている!恥らっているぞー！	10

実績	説明文	G
妄想トリガーでChu☆Chuした11	カッとなって脱がせた、今は反省している	10
妄想トリガーでChu☆Chuした12	はいてない…だと?	10
妄想トリガーでChu☆Chuした13	俗に言う朝チュンですね、分かります	10
妄想トリガーでChu☆Chuした14	ダブルピンク髪Chu☆Chu!	10
妄想トリガーでChu☆Chuした15	女子高生探偵は今回は発動しなかった	10
妄想トリガーでChu☆Chuした16	僕は貴女の犬ですサーセン	10
妄想トリガーでChu☆Chuした17	笑えばいいと思うよ	10
妄想トリガーでChu☆Chuした18	私は死なないわ	10
妄想トリガーでChu☆Chuした19	胸が当たってます	10
妄想トリガーでChu☆Chuした20	弱ってる今がチャンスだ、ふひひ	10
妄想トリガーでChu☆Chuした21	これこそ新世代の膝枕だ	10
妄想トリガーでChu☆Chuした22	のぞきはよくないよ	10
妄想トリガーでChu☆Chuした23	禁断のChu☆Chu!	10
妄想トリガーでChu☆Chuした24	飛び散る汗、躍動する肉体…	10
はじめての妄想トリガー	恐れずに妄想トリガーを引いてみよう☆	5
スピードChu☆Chuキング	たまにはテキストも読んでね	15
メガネスキーふたたび	優しいおねえさんが好きでした	5

CHAOS;HEAD & STEINS;GATE

ヒロイン分布から見る科学ADVシリーズ

オタクや厨二病など、ある意味でむさ苦しい男子ばかりがそろっている科学ADVシリーズ。そんな中、華はなんといっても魅力あふれるヒロインたち。けれどどの娘も一筋縄ではいかないクセ者ぞろい。ここでは、両作品に登場する女子メンバーをカテゴリで分けることで、いっそう深く彼女たちの魅力に迫りたいと思う。

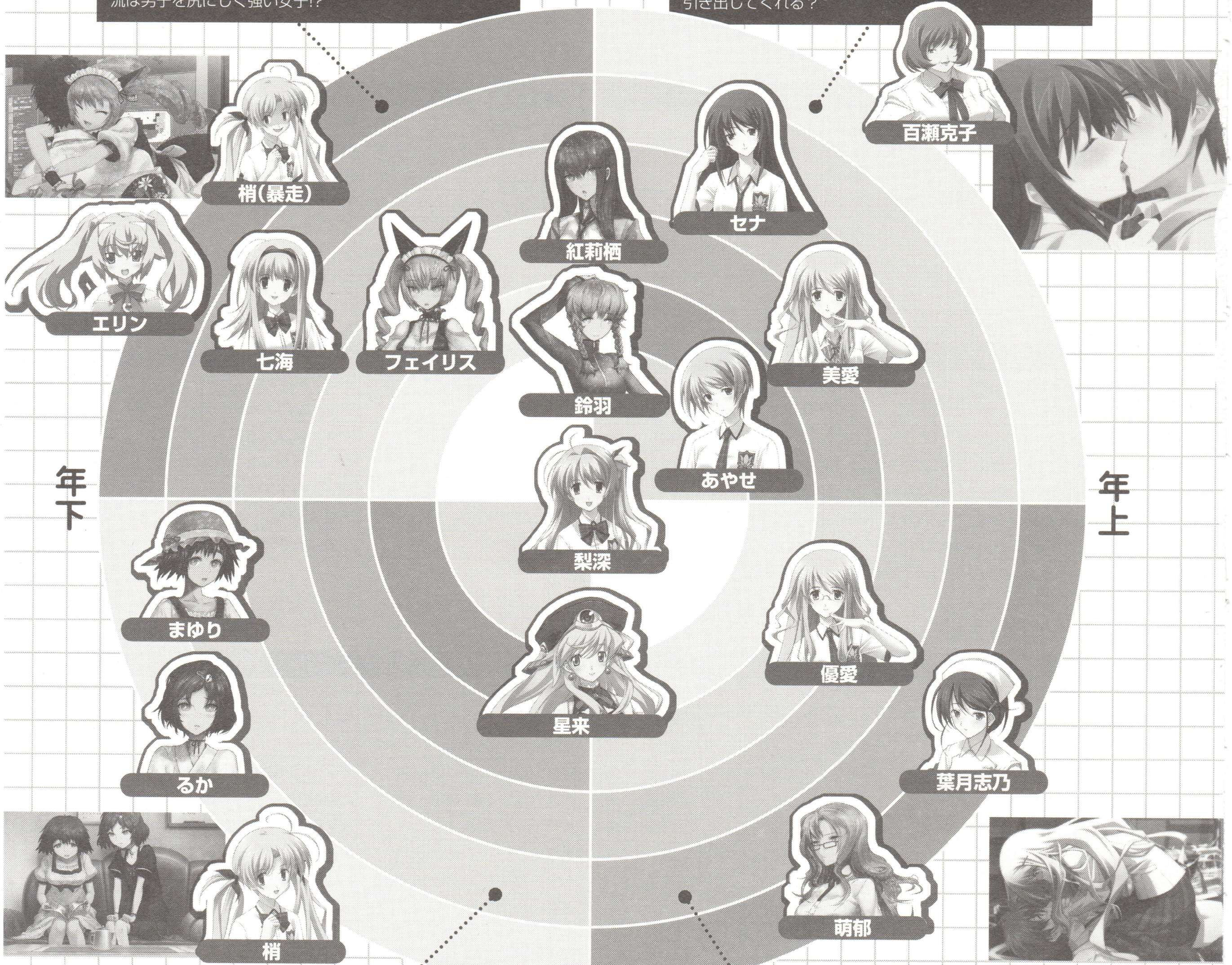
生意気・個性が強いキャラは豊作

男子メンバーの個性がとにかく濃いせいか、それに付き合う女子メンバーも負けず劣らず個性的でパワフル。生意気さも魅力の七海や、そのハイテンションぶりがにぎやかなフェイリス、さらに紅莉栖のように逆に男子を振り回す気の強いタイプまで、一通りがそろっている。科学ADVの主流は男子を尻にしく強い女子!?

意外に多い？　姐さんキャラ

なんとなくクールだったり、学年が上だったりするお姉さんキャラ。このタイプは『CHAOS;HEAD』に多い。やはり拓巳という引っ込み思案の主人公を引っ張るには、精神的にも大人びている方がいいのかも。しかし時折見せる弱さや脆さが、普段とは異なるギャップとなって、更なる魅力を引き出してくれる？

強気



控えめ

控えめでおとなしい年下キャラ

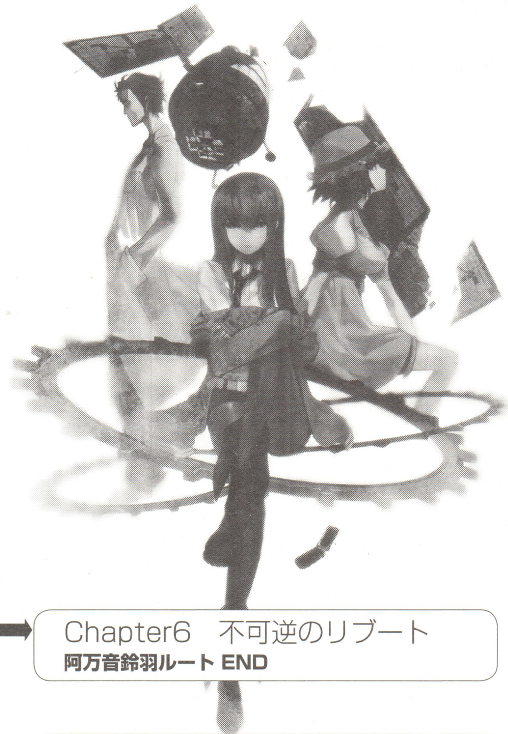
重くなりがちな作品の雰囲気を和らげてくれるヒロインはやはり必須。この3人はいずれもマイペースでのんびりしたところが魅力で、空気をほんわかと暖かくしてくれる。ちょっと切れると凶暴だったり性別的に？がつく子もいるけれど、貴重な癒しの力の前には、瑣末な問題に過ぎない……気がする。

このカテゴリは眼鏡率高し

偶然にも『CHAOS;HEAD』、『STEINS;GATE』の双方に1名ずつ存在する眼鏡ッ娘（葉月も条件により該当）はいずれもこのカテゴリ。ちょっと精神的に病んでいるところまで共通している。拓巳とオカリン、両作品の主人公にとって非常に扱いづらい相手となるが、親しくなればその中の可愛らしさも見えてくる……？

□『STEINS;GATE』ストーリーチャート

ここでは『STEINS;GATE』の流れを図で示した。フォーントリガーによる分岐は、基本的にはDメールを送る、送らないという選択で発生する。



『STEINS;GATE』の流れ

- プロローグ 始まりと終わりのプロローグ
- ↓
- Chapter1 時間跳躍のパラノイア
- ↓
- Chapter2 空理彷徨のランデヴー
- ↓
- Chapter3 蝶翼のダイバージェンス
- ↓
- Chapter4 夢幻のホメオスタシス
- ↓
- Chapter5 時空境界のドグマ
- ↓
- Chapter6 形而上のネクローシス
  - Chapter6ラストでDメールを送らない → Chapter6 不可逆のリブート **阿万音鈴羽ルート END**
- ↓
- Chapter7 虚像歪曲のコンプレックス
  - Chapter7ラストでDメールを送らない → Chapter7 分離喪失のジャメヴュ **フェイリス・ニャンニャンルート END**
- ↓
- Chapter8 自己相似のアンドロギュノス
  - Chapter8ラストでDメールを送らない → Chapter8 背徳と再生のリンク **漆原るかルート END**
- ↓
- Chapter9 無限連鎖のアポトーシス
  - Chapter4での紅莉栖とのメールのやりとりでフラグ「天才少女のメランコリー」を満たしているか？
  - **No** → Chapter10 透明のスターダスト **椎名まゆりルート END**
- ↓ **Yes**
- Chapter10 因果律のメルト
  - Chapter5,7,8,9,10での紅莉栖とのメールフラグを満たしているか？
  - **No** → Chapter10 因果律のメルト **牧瀬紅莉栖ルート END**
- ↓ **Yes**
- Chapter11 境界面上のシュタインズゲート **TRUE END**

◆牧瀬紅莉栖とのメールフラグ「天才少女のメランコリー」成立手順

下記のメールフラグは、それぞれを満たすことで次の章のフラグへと連続していく。P.222からのキーワードメール一覧では、同様のメールフラグの流れについて、矢印を太字で示してある。

Chapter4メールフラグ「天才少女のメランコリー」取得条件
紅莉栖からのメール「書いた?」に「サイエンティスト」で返信
紅莉栖からのメール「サイエンティスト??」に「バッドサイエンティスト」で返信
紅莉栖からのメール「バッドサイエンティスト」に「オヤジギャグ」で返信
紅莉栖からのメール「Home Alone」に「部外者」で返信
紅莉栖からのメール「えええ?」に「屈辱」で返信
紅莉栖からのメール「じつと手を見る」に「なんでここにいるんだろう」で返信

↓

Chapter6メールフラグ
紅莉栖からのメール「予定」に「交通費」で返信
紅莉栖からのメール「バカ!」を既読にする
紅莉栖からのメール「(´・ω・`)」を既読にする

↓

Chapter7メールフラグ
紅莉栖からのメール「鍵が(ノД`)」に「鍵がない」で返信
紅莉栖からのメール「(ﾟДﾟ)」に「セキュリティ」で返信
紅莉栖からのメール「妄想ですね分かります」に「現実」で返信
紅莉栖からのメール「現実」を既読にする

↓

Chapter8メールフラグ
紅莉栖からのメール「証明して説明!」に「どういうこと」で返信
紅莉栖からのメール「そんなわけあるか」を既読にする

↓

Chapter9メールフラグ
紅莉栖からのメール「連絡しろバカ!」に「不安」で返信
紅莉栖からのメール「Re:Re:連絡しろバカ!」を既読にする

↓

Chapter10メールフラグ
紅莉栖からのメール「今どこ?」に「居場所」で返信

Xbox 360版 STEINS;GATE 実績一覧

実績	説明文	G
天才少女のメランコリィ	紅莉栖とメールを使って仲良くなる	10
因果律のメルト	紅莉栖のエンディングを見る	50
透明のスターダスト	まゆりのエンディングを見る	50
不可逆のリブート	鈴羽のエンディングを見る	50
背徳と再生のリンク	るかのエンディングを見る	50
分離喪失のジャメヴュ	フェイリスのエンディングを見る	50
全ての世界線のコンプリート	全エンディングを見る	100
CGの達成率25%	CGを25%見る	25
CGの達成率50%	CGを50%見る	25
CGの達成率75%	CGを75%見る	25
CGの達成率100%	CGの達成率100%	25
自我のメモリーズ	【フォーントリガー】送信履歴を一度見る	5
他我のメモリーズ	【フォーントリガー】着信履歴から一度メールを参照する	5
共鳴のリアクション	【フォーントリガー】誰かからのメールに返信する	5
忘却のメッセージ	【フォーントリガー】誰かからのメールを1通だけでもいいので未読にしたままクリアする	5
投影のヴィジョン	【フォーントリガー】待ち受け画面の壁紙を変更する	5
ハジメテのオト	【フォーントリガー】着信メロディを変更する	5
完全孤立のアイデンティティ	【フォーントリガー】誰かからかかってきた電話を無視する	5
雷ネットのヒーロー	【フォーントリガー】雷ネットのあらすじ13話分をコンプリートする	50
流行終焉のカエルん	【フォーントリガー】ゲロカエルんの待ち受け壁紙をコンプリートする	50
混沌の詩	【フォーントリガー】混沌とした頭から流れ出る着信用ソング4曲をコンプリートする	50
雷ネットのマスコット	【フォーントリガー】うーぱ2種類の待ち受け壁紙をゲットする	50
混沌の姫たち	【フォーントリガー】混沌とした頭のキャラクター待ち受け壁紙3種類をゲットする	50
不連続性のクオリア	【フォーントリガー】紅莉栖からカップ麺を買ってきてとメールで2回連続頼まれる	10
黒歴史のパッション	【フォーントリガー】まゆりからの「コス作りを始めたきっかけ」に関するメールを読む	10
女戦士のプライド	【フォーントリガー】鈴羽からの「格闘技」に関するメールを読む	10
暴虐のシスター	【フォーントリガー】るかからの「姉」に関するメールを読む	10
猫のティータイム	【フォーントリガー】フェイリスからの「紅茶」に関するメールを読む	10
ホームラン級の不器用さ	電話レンジ(仮)のタイマー設定を10回間違える(累計)	5

秘密の実績

実績	説明文	G
シュタインズゲートの選択	STEINS;GATEを開始した	5
始まりと終わりのプロローグ	プロローグクリア	5
時間跳躍のパラノイア	Chapter1クリア	10
空理彷徨のランデヴー	Chapter2クリア	10
蝶翼のダイバージェンス	Chapter3クリア	10
夢幻のホメオスタシス	Chapter4クリア	10
時空境界のドグマ	Chapter5クリア	10
形而上のネクローシス	Chapter6クリア	10
虚像歪曲のコンプレックス	Chapter7クリア	10
自己相似のアンドロギュノス	Chapter8クリア	10
無限連鎖のアポトーシス	Chapter9クリア	10
境界面上のシュタインズゲート	シュタインズゲートに到達した	100

Xbox 360版 ダウンロードコンテンツ「演出強化パック」対応 追加実績

実績	説明文	G
不可避のサクリファイス	交通事故に遭う	20
慟哭のティアーズレイン	鈴羽の涙を目撃する	20
焦燥のエスケープ	まゆりとともに秋葉原を全力疾走する	20
起死回生のターン	雷ネット・アクセスバトラーズ・グランドチャンピオンシップ決勝戦を見る	20
灼熱のフェスティバル	コミマデートを敢行する	20
沈鬱のワングラー	駅前で座り込んでいる萌郁と小芝居をする	20
怨嗟初期化のメソッド	萌郁の上司に挨拶する	20
鏡像のプロフェト	15年後の運命について告げられる	20
希望と絶望のパンドラ	親子ゲンカの真っ最中に出くわす	20
ラボメンからのプレゼント	STEINS;GATEをやり尽くす	70

各章のタイトルと内容の関連性について

※P.105からの『STEINS;GATE』ストーリー解説部分に入っているものと一部が重複するが、ここではより詳細に考察してみた。

時間跳躍のパラノイア……パラノイアは、妄想狂のこと。時間跳躍とは、岡部の最初の世界線移動や電話レンジ(仮)がタイムマシンであることに気づく流れを示したものである

空理彷徨のランデヴー……「空理」は、現実には実現不可能そうなタイムマシン理論を示すものだろう。ランデヴーはジョン・タイターを名乗る鈴羽との邂逅もしくは、タイムマシン理論とそれが実行に移されるという現実の「出会い」、すなわち日常と非日常の出会いでもある

蝶翼のダイバージェンス……蝶翼はそのものズバリ、バタフライ効果の暗示。ダイバージェンスとは「離散していくこと」「相違が発現すること」などの意味があり、世界線の乖離、隔たりを示すダイバージェンス・メーターはこの意味で使用されている

夢幻のホメオスタシス……夢幻は、Dメール実験によって現れる幾つかの世界の可能性の比喩か。ホメオスタシスは恒常性とも呼ばれる生物学用語。生体内部の状態が、外部環境やその他の要因に関わらず、一定に保たれようとする性質。これは後に重要な鍵となる「世界の収束」法則の暗示でもあるだろう

時空境界のドグマ……ドグマは宗教などにおける教義のこと。動かすことができない絶対のものを意味しており、転じて、ここでは不可避の「因果律の収束」を指す

形而上のネクローシス……形而上とは「形を知覚できないもの・形を超越したもの」という意味で、ネクローシスとは壊死を意味する用語。人智を超えた世界の収束現象により積み重ねられる無数のまゆりの死、ひいては岡部の精神の磨耗・崩壊をも意味しているともいえる

虚像歪曲のコンプレックス……虚像は、アキバのアイドル的存在として、一見何不自由なく暮らしているように見えるフェイリスの比喩であり、コンプレックスは彼女が抱える父親をめぐる葛藤のことを示す。また、歪曲とは「父親の死」という事実を歪めたフェイリスのDメール送信のことだろう

不可逆のリブート……これはもちろん、引き返すことはできない旅立ちのこと。つまり、鈴羽と岡部による過去の時代――1975年へのタイムトラベルのことであり、文字通り物語の再起動を示す

分離喪失のジャメヴュ……初めて見るものを過去に見たことがあるように感じる既視感(デジャヴ)とは逆に、ジャメヴュは「見慣れたはずのものが未知のものに感じられる」未視感のこと。フェイリスのDメール送信による秋葉原の変化と、これによって引き起こされた岡部の違和感やさまざまな欠落がこの感覚を生んだ

自己相似のアンドロギュノス……両性具有を意味する言葉がアンドロギュノス。「男の娘」であるるかのイメージを指すものとして、あてはめられている。自己相似は、女性のるかと男性のるかが、同じ人間の中に存在しえるという、世界の可能性の比喩だろう

無限連鎖のアポトーシス……アポトーシスとは、生物学用語で、細胞内にプログラミングされた死のこと。本来は、総体としての個体をより良い状態で生かすための細胞の自死を示すが、ここでは、天王寺や萌郁など「世界によって定められた死」が続発する、本章の物語展開の象徴である

背徳と再生のリンク……背徳とは、まゆりの死を受け入れることを決意するるか、ひいては岡部の心情を示す。再生とは、未来で生まれてくる二人の子供の姿を、失われたまゆりという存在と重ねあわせて表現したもの

透明のスターダスト……ここでは、このエンドの持つ切なさと、それを含んで新しい世界に歩みだした、まゆりと岡部を待つ穏やかでやわらかい日常の優しさを、ガラスのような透徹に例えたものか。まゆりの妙な癖である「スターダスト・シェイクハンド」とも掛けられていることは言うまでもない

因果律のメルト……メルトは融解。β世界線に到達し、まゆりを因果律の枷、過酷な運命から解き放つことに成功するという、この章の展開を示している。同時に、岡部に心を許していく紅莉栖の変化をも表現している

境界面上のシュタインズゲート……境界面上とは、無限に拡がる可能性の重なりあいの上、というニュアンス。なお、シュタインズゲートという言葉に意味はない。本編の物語をすべて体験した読者には、特に言及する必要もないだろう



STEINS;GATE

岡部倫太郎厨二語録

ここでは、岡部の厨ニ的単語について、主だったものを抜き出してまとめた。その発言にはいくつかのパターンがあり、特異な読みを当てはめる「読み替え」系や神話やファンタジー系の単語を使ったもの、格好よさそうな語句を組み合わせた造語などが存在する。また、一応フェイリスのものについてもまとめてみた。

創作系	読み	登場する章	解説
運命石の扉	シュタインズゲート	プロローグ	岡部が登場とともに携帯電話を取り出し、口にする言葉。特に意味はないことで有名。主人公として、最初の印象が「なんか痛い人」というのは常識破り
清心斬魔流	せいしんざんまりゅう	第1章	岡部がるかの修行や妖刀・五月雨に絡めて作った架空の剣術の流派。参拾弐式・桜暴（さんじゅうにしき・さくらんぼ）などの奥義があるようだ

詩的な言い回し系	読み	登場する章	解説
時を超えた郷愁への旅路	ノスタルジアドライブ	第3章	「時をさかのぼるメール」に対して岡部がつけようとした名称。紅莉栖たちに反対され、ボツになってしまう
天国へと届く回転木馬	ヘヴンリィ・メリーゴーラウンド	第3章	改良型の電話レンジ（仮）に岡部がつけようとする名前。ダルは「セカンド　エディション　バージョンいってんぜろさん」を提唱するが、結局Dメールに落ち着く
咎人への啓示	アポカリプス・オブ・ガリアン	第3章	鈴羽と話している時、“機関”がひた隠しにしているという、巨大な洗脳施設を勝手に設定してこう名づけた。鈴羽は“機関”とはSERNのことだと思っていたので話が食い違う
天国への弾丸列車	ヘヴンリィ・エクスプレス	第5章	ヘッドフォンが付き、さらに改良されたマシンに対してこう名づけようとする。その後、シンプルイズベストということで、紅莉栖が提唱したタイムリープマシンに名称が決定

能力系	読み	登場する章	解説
顔色窺いは大人のたしなみ	カラーリング・ジェントルマン	第2章	鈴羽と会話中、自分をおだてようとした彼女に対して発言。相手のウソを見破ることができ、ウソをついた者はその身体が赤く光ったように見える能力らしいが、もちろん創作だ
魔眼“リーディング・シュタイナー”	まがんリーディングシュタイナー	第3章	最初のロト6実験の後、ジョン・タイターに事の経緯と世界線移動について尋ねるメールを送った直後に命名。これは実際に岡部だけが持っている能力である
沈黙の直帰	スニーキング・フェードアウト	第4章	出歩いている時、フラフラとどこかへ行ってしまうまゆりの癖のことを指して発言。この危うさとはかない存在感は、後半の展開への伏線とも取れる
ダビング10	ダビングテン	第4章	岡部の設定を勝手に奪い、自分の設定を付け足してしまうフェイリスの能力に対して、こう名づけた。10という数字に深い意味はない

オペレーション系	読み	登場する章	解説
オペレーションΣ	オペレーション・シグマ	第2章	IBN5100を手に入れるべく、フェイリス杯でダルと手を組んでプレイすることを思いついた時、こう命名している。だがその申し出はにべもなく断られ、いきなり計画は頓挫してしまうことに
オペレーション“G-BACK”	オペレーション・ジー・バック	第2章	雷ネットABにおいて、自ら自爆する作戦。フェイリスを言葉のあやで騙し、勝敗に関係なく「雷ネットAB」で試合をしたら、というだけの条件で、IBN5100のことを教えろと迫る。その後、フェイリスファンの怒りを買ってしまい、結局失敗に終わる
オペレーション・クリスティーナ	オペレーション・クリスティーナ	第8章	るかに本来は男性だったことを思い出させるための作戦として登場。ただ、その実態は言いにくいことを伝える役柄を、紅莉栖に押し付けているだけ
オペレーション・クリスティーナII	オペレーション・クリスティーナ　ツー	第8章	失敗を繰り返す岡部が、今度こそと紅莉栖を伴って神社に出かけた時に言う。だが実質的には、るかの告白を受ける時に遠くから見守っていてもらい、助言を受けようとするだけ。こちらもやはり失敗し、岡部は覚悟を決めて、るかと恋人同士になることを承諾する
オペレーション・ウルド	オペレーション・ウルド	第3章	過去へ送るDメール実験。Dメール自体の存在確認と性能の検証。第二段階は、実践段階へと移行し、ロト6実験にて終着
オペレーション・ベルダンディ	オペレーション・ベルダンディ	第5章	タイムリープ装置の開発スタート時に命名。記憶のデータ化、ブラックホールを使った超圧縮ののち、携帯を使った記憶転送によるタイムリープマシンの開発計画を経て、最後は、計画というより最終聖戦と位置づけられる。最初にダルに送ったDメールの取り消しによる、β世界線への移動で完結
オペレーション・スクルド	オペレーション・スクルド	第11章	未来からの伝言で語られる、未知の世界線『シュタインズゲート』へ到達するための計画。牧瀬紅莉栖を救うことと、中鉢論文の焼失が完遂の条件だ

読み替え系	読み	登場する章	解説
審判の日	グランド・ジャッジメント	第1章	携帯電話への独り言の中で登場。何か凄いことが起こるらしい、ということしか伝わらない
業火封殺の箱	レーギャルンのはこ	第2章	隠されたゼリーマンズレポートを暴く時に岡部が命名。大げさな読み替えであるとともに作戦名の一つでもある
最終聖戦	ラグナロック	第2章	SERNとの対立が予想される状況に至った時、英雄ぶった岡部がそれを聖戦に例えた。結果的にそれは現実のものとなり、10章で終結する長い戦いの始まりとなる
円卓会議	えんたくかいぎ	第3章	こちらは神話ではなく、アーサー王と円卓の騎士の伝承からだろう。まゆりによると、岡部は円卓は皆の心の中にある、などと適当なことを言っているようだ
禁書目録	インデックス	第2章	IBN5100の隠れた使い道をなぜ知っているのか、とダルに聞かれた岡部は、頭の中に眠る膨大な禁書目録（インデックス）に記載されている、と答える。本当は岡部が以前いた世界線で、10年前のタイターが言っていた内容
世界混沌化計画	プロジェクト・カオティック	第3章	ロト6実験の目的について、岡部がふと思いついて言った単語。思いつきではあるが、世界の収束を打ち破り、未確定の混沌をもたらす、という物語の最終地点を暗示したものになっている
超古代語	ハイ・エンシェント・ワード	第4章	フェイリスをラボメンに迎える時、架空の儀式内で使用。とりあえず大昔の言語らしい
幻想案内	イリュージョンコンダクター	第10章	まゆりとのとりとめもない会話中に出てくる“機関の幹部”の名。幻想攻撃を得意とするらしい。なんとなく、ギガロマニアックスっぽい攻撃のようにも取れる
世界混沌化	メイド・イン・ヘヴン	第10章	世界混沌化計画とほぼ同意。まゆりとの会話の最中に登場。なお、後半では岡部の厨ニ的言動は影を潜めるため、こういったネタは比較的珍しい。いわば穏やかな日常の象徴として顔を出すことが多くなっている

フェイリスが使うもの	読み	登場する章	解説
暗黒十二使徒	ブラックエンジェル・トゥエルブ	第5章	IBN5100についての調査報告中に登場する単語。フェイリスの設定で、とある巨大組織に属するつわものたちだ
チェシャ猫の微笑	チェシャー・ブレイク	第7章	第7章にだけ登場するフェイリスの能力。架空の設定ではなく、彼女が本当に持つ優れた読心術のようなもの
ニャンニャンクリアー	ニャンニャンクリアー	第4章	猫耳に秘められているという設定の、防御系の能力。あらゆる能力を無効化する力を持っているらしい
萌え精神武装	メイド・オブ・エンブリオ	エピローグ	彼女によれば、秋葉原に潜むという危険な存在が目覚める前に、施されるべきものらしい。効果や原理、手順などは不明だ



STEINS;GATE

伏線・Dメールの解説と考察

本作は、いたるところに伏線が張られている。そのため、2回、3回とプレイするたびに新たな発見が見つかるのが興味深い。あなたはいくつ気づいただろうか？

□本作の細かい伏線、描写を解説

ここでは本作に登場する伏線や事象の意味について、重箱の隅をつつく形でマニアックに見ていこう。ストーリーの核心に迫る伏線から、どうでもいい些細な符合まで、重要度には関係なくさまざまなものを取り上げてみた。

●キャラボイスのオンオフで正体がわかる(プロローグ)

岡部がラジ館8階で聞いた男の悲鳴は、岡部のボイスをオフにすることで消える。またタイムマシンが屋上に到着した時の係員の声は、鈴羽のボイスをオフにすることで消える。これによって、悲鳴が岡部、誘導係が鈴羽の声だとわかる。

●紅莉栖の持っている封筒のふくらみ(プロローグ)

岡部が最初に紅莉栖に会った時、紅莉栖が持っている封筒が不自然に膨らんでいる。これは封筒の中に、メタルうーぱが入っていることを示している。

●『CHAOS;HEAD』とのリンク(1～2章)

ダルがIBN5100の都市伝説を語る時、「ゲジ姉」と「疾風迅雷のナイトハルト」という人物が出てくる。疾風迅雷のナイトハルトとは『CHAOS;HEAD』の主人公、拓巳のハンドルネーム。ゲジ姉は拓巳がネットゲームでパーティーを組んだ相手である。また@ちゃんねるの書き込みで、『CHAOS;HEAD』で起きた渋谷地震について言及している部分がある。また細かいところでは、『CHAOS;HEAD』の七海が好きなファーストフードチェーン「マクディ」のナゲットをまゆりが食べていたり、ダルやまゆりが「ブラチュー」の星来について語るなどのリンクが存在。さらにフェイリスがDメールを送った直後のカードゲームシーンで語られるフェイリスのライバル、イディヨナとはアニメ『CHAOS;HEAD』の挿入歌の一つ、「遥かなるイディヨナ」が元ネタ。ちなみに「世界がヤバい！」オムライスに似た「ゲロカエルんオムライス」を七海が作るシーンが『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』にあるなど、逆のリンクも存在している。

●タイターの矛盾した時空理論(2章)

タイターは掲示板で、多世界解釈により“祖父のパラドックス”は回避できると主張。しかしその後のレスで、因果律は矛盾を許さず、世界は再構成されると書き込んでいる。これは矛盾しており、タイターの提唱する多世界解釈がフェイク情報であることを示している。

●紅莉栖の父親との関係(2章)

岡部がラジ館前で紅莉栖に会った時、「私はトンデモ科学には手は出さない。父と同じ失敗は犯さない」と発言。またIBN5100を入手するために柳林神社に行った際、るかに「親子で仲がよくてうらやましい」と発言している。これは紅莉栖とドクター中鉢との関係を表している。

●鈴羽のタイターに関する不審な態度(4章)

岡部が4章冒頭でタイターに関して不信感を表したときに、鈴羽が慌てて食い下がる描写がある。鈴羽はジョン・タイター名義で岡部に「救世主になってほしい」とメールを送った直後だったので、どんな反応をするのか気になっていた。

鈴羽の現代人らしからぬ不審な言動リストとその理由

ジョン・タイターの正体は鈴羽であり、鈴羽は未来人であることを隠している。しかしそのせいで、奇妙な言動が目立つのも事実。ここではそんな鈴羽のお茶目な言動とその理由をまとめ、簡単にリスト化してみた。

鈴羽の奇妙な言動	鈴羽がその言動を行なった原因、理由
「おっはー」と、間の抜けた挨拶をする。「ゴルゴってなに？」と発言	未来から来たので、現代の流行とずれている
バイトの面接に来た時に、なぜか緊張している	2010年から来て初めて、この時代の人間と接しているために緊張している
「痛めつける」という過激な発言をしたり、自分を戦士だと言い張ったりする	未来では鈴羽がレジスタンスの戦士として扱われていたことを表している
モニターを運ぶとき、「女も働く時代か」と発言する	鈴羽がいた2036年は、力仕事も男女関係なくやる時代。昔は区別があったと聞いていたが2010年にはもうそうではないのか、と考えている
「渋い顔してるね。死亡通知でも来た？」と意味不明の例えを話す	鈴羽が過ごしたディストピアの世界では、突然死亡通知が来ることがある。これはSERNが不穏分子を人知れず消しているためと思われる
IBN5100の隠された機能のことを知っている。また岡部がその機能を知っていることで驚いた	岡部はIBN5100に隠された機能のことを、β世界線のタイターの掲示板の書き込みから知っている。だがα世界線のタイターである鈴羽は、まだこの隠された機能のことを書き込んでいなかったため、この機能を岡部が知っているということに驚いた



●萌郁のDメールの文章は偽物(4章)

萌郁はDメールを送る前に、4日前に携帯を機種変したと言っている。しかし6日前の7月29日、岡部が萌郁と最初に出会った時に、萌郁は8月4日と同じ携帯を持っていた。岡部が注意深ければ、萌郁の機種変が嘘だということが分かったはずだった。ちなみに8月4日時点の萌郁の立ち絵は、携帯が見切れている絵が多く、プレイヤーにとっては確認しにくい。セリフのウインドウを消して携帯を見れば、最初に出会った時と携帯のグラフィックが同じなのが分かる。また萌郁がDメールを送る際の「珍しく表情を引き締め」という描写は、メールの文面を書き換えたことを示していると受け取れる。

●Dメール送信直後、萌郁がラボから消失(4章・萌郁のDメール送信後)

萌郁のDメールを送った直後、萌郁はラボから消えてしまう。これはDメールによって萌郁がIBN5100を手に入れ、ラボに来る必要がなくなったことによる。IBN5100を手に入れて以降、萌郁は岡部らに対して関心を失ってしまい、結果としてラボメンたちは萌郁のことを知らない。

●萌郁のIBN5100に対する反応とラボメンの対応(4章・るかのDメール送信後)

るかのDメールを送った後、フェイリス家に行く前に萌郁に出会う。この時萌郁はIBN5100の所在を知らない。この世界線ではるかがIBN5100を壊したために萌郁がIBN5100を手に入れていないからである。萌郁は岡部らと接触してIBN5100を探そうとしており、そのためラボメンに戻っている。

●鈴羽へのDメール直前に届くダルとまゆりのメール(4章)

鈴羽へのDメールを送る直前に、ダルとまゆりから「人工衛星が消えた」という趣旨のメールが来ている。着信を知らせる音がないのは、深夜にメールを受け取ったため。Dメール送信後は、ダルとまゆりのメールが消えていることから、Dメールのせいで人工衛星の有無が変わったことになる。これは鈴羽がタイムトラベラーだという伏線になっている。

●まゆりが死ぬ日(5章)

5章でまゆりが死ぬ日付は、8月13日の金曜日。キリスト教でいうところの、不吉な日である。ちなみに現実の2010年8月13日も間違いなく金曜日である。

●岡部の中二病(6章)

6章の冒頭で、失意に沈んだまゆりを救うため、岡部が厨二病の真似ごとをする描写がある。このときまゆりは11歳。岡部とは学年が二つ違うので、岡部は中学二年生のはず。まさに厨二病発症にふさわしい年齢である。

●Dメール送信後の岡部の行動の収束(9章)

タイムリープして綯の正体を知ってからDメールを送った場合と、綯の正体を知らずにDメールを送った場合とでは、世界線が変わった直後、岡部が出現する場所が違う。これは前者のほうが、Dメールを送信する時刻が後者よりも数時間早いため。岡部はドクペを2本持ち、路地を歩いて萌郁の自宅まで向かっていた。前者では路地で、後者は萌郁の自宅で岡部の意識が変化する。つまりどちらの場合でも岡部は同時刻に同じ行動を取るように収束している。

□「Dメールを使わせるな」というDメールは有効か?



Dメールを取り消してIBN5100を取り戻す作戦は、7章のベンチに腰掛けた紅莉栖との対話によって決められた。

岡部がまゆりの死を回避するために、一つずつDメールを取り消していく。この行動は正しいのだろうか。人によっては萌郁がIBN5100を盗んだのだから、「萌郁にDメールを使わせるな」と送れば一発で解決だと思うかもしれない。

結論からいえば、それでは解決しない。Dメールを送ると送信履歴が消え、受信履歴だけが残る。これは世界線が変わってしまい、その世界線では「Dメールは受け取っているが送っていない」ことになっているからだ。

例えば萌郁がDメールを送った直後に、「萌郁にDメールを使わせるな」と送ってみたとしよう。しかし萌郁はすでにこの時点で受け取ったDメールによりIBN5100を手に入れてしまっており、ラボメンにならないのでラボに来ることはない。萌郁がDメールを送る必要はないのだ。さらに、まゆりが最初に襲撃された世界線でのことを考えてみよう。この世界線では鈴羽がIBN5100の入手に失敗しており、2010年時点で秋葉原にはIBN5100が存在しない可能性が高い。萌郁には関係なく、IBN5100を手に入れるすべがないのが分かる。

萌郁に対してだけでなく、自分に対しても含め「Dメールを使うな、使わせるな」というDメールは無効だ。Dメールは過去に岡部が経験した、異なる世界線へと送ることはできない。

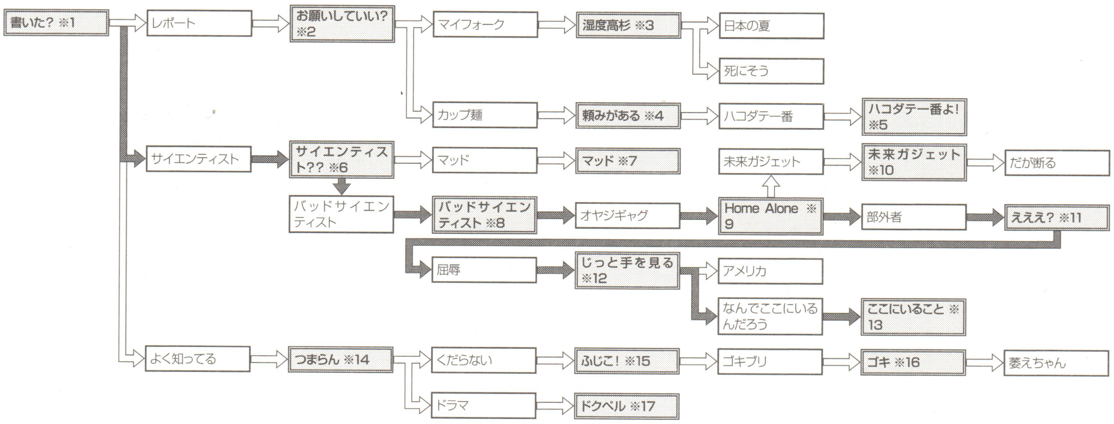
では、取り消しのDメールを連続して送るのはどうだろうか。これもできない。フェイリスと萌郁は送ったDメールの文面が分からず、るかの場合はるかの母のポケベル番号を知らない。Dメールを送った世界線に移動してから、文面や番号を調べなければいけないのである。

岡部の行動は一見まどろっこしく感じるが、それはある程度理にかなったものとなっている。取り消しDメールを1通ずつ送るのは、IBN5100取り戻すのに必要なことだったのだ。これが理解できているとできていないのとでは、主人公への感情移入度がかなり変わってくるだろう。

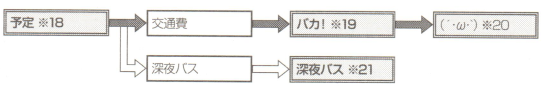
キーワードメール一覧リスト

『SG』にはゲームの進行と同時に読めるシナリオメールといくつかのキーワードに基づき個別返信が可能なキーワードメールがある。
ここでは、そのうち任意性の高いヒロインたちのキーワードメールに絞って掲載。なお、ダル、萌郁にはキーワードメールは設定されていない。

chapter4 牧瀬紅莉栖

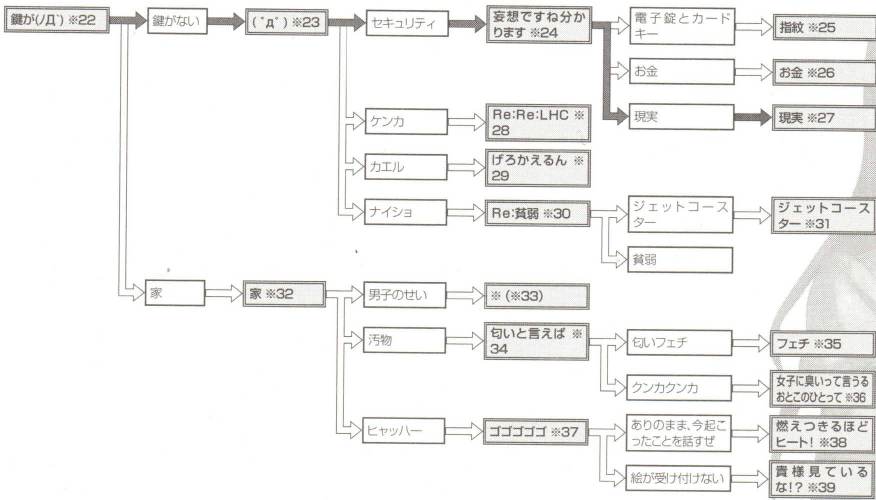


chapter5 牧瀬紅莉栖

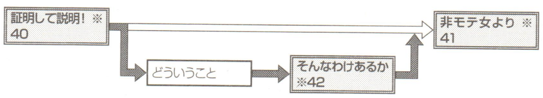


ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※1	8月4日10:42	書いた？	《レポート》はちゃんと書いたんでしょうね？　言っとくけど昨日のは冗談で言ったわけじゃない。もし書いてないって言うなら岡部に《サイエンティスト》を名乗る資格はない。論文の重要性については、まだ大学に入りたてのあんたより私の方がよっぽど《よく知ってる》んだからね！	
※2	8月7日16:24	お願いしていい？	ついでにフォーク買ってきてくれない？　《マイフォーク》が欲しいから。それと夕食用に《カップ麺》も。『ゲンちゃんラーメン』ってあったでしょ。アレ。	
※3	8月7日17:18	湿度高杉	それにしても暑い。《日本の夏》は久しぶりだけどこんなに蒸し暑いなんてね……。《氏にそう》……。	
※4	8月7日17:18	頼みがある	言うの忘れてたけど、夕食用にカップ麺買ってきてくれない？『《ハコダテ一番》』ってあったでしょ。アレ。	
※5	8月7日17:24	ハコダテ一番よ！	『ゲンちゃんラーメン』なんて一言も言ってませんがなにか？	
※6	8月4日10:47	サイエンティスト？？	なにが《マッド》よ。バカじゃないの？　あんたなんか《バッドサイエンティスト》よ！	
※7	8月4日10:49	マッド	つまり『狂気の狂気科学者』ですね。馬から落馬(笑)頭痛が痛い(笑)と同レベル。	
※8	8月4日10:49	バッドサイエンティスト	《オヤジギャグ》って言うな！	
※9	8月7日16:24	Home_Alone	私って《部外者》なんですけど、1人で留守番させて問題ないわけ？　あんたの大事な《未来ガジェット》盗んで消えちゃうかもよ。	
※10	8月7日16:36	未来ガジェット	もらうなら、この中だと攻殻なんちゃらボールね。アートな感じでいいんじゃない？　《だが断る》。	
※11	8月7日16:36	えええ？	あんたの仲間と思われるのは《屈辱》だわ。品性が疑われる。とにかく用事済ませてさっさと帰ってきて。	
※12	8月7日17:18	じつと手を見る	というか冷静になって考えると私は《なんでここにいるんだろう》。本来ならとっくに《アメリカ》に帰ってるはずだったのに。	
※13	8月8日11:15	ここにいること	シュタインズゲートはどうでもいいとして、カオス理論ってことで考えれば、どこで私の歯車があんたに狂わされたか解明できるかもねw　いずれにせよ巻き込んだ責任取りなさいよね。	
※14	8月7日16:24	つまらん	日本のテレビ番組って《くだらない》ものばっかりね。もっとも、アメリカでもニュースと《ドラマ》ぐらいしか見てなかったけど。	
※15	8月7日17:18	ふじこ！	ギヤー！　《ゴキブリ》出たー！　GELP！　HELP MEEE！	
※16	8月7日17:24	ゴキ	《萎えちゃん》が退治してくれた。助かった……。日本のGはでかくて素早い。怖すぎる。	
※17	8月7日17:18	ドクペル	冷蔵庫のドクターペッパー1本もらうわよ？	
※18	8月11日11:46	予定	東京ー青森間は新幹線で行けば1人15000円オーバー、でも深夜バスなら5000円ちょっとで済む。どっちがいい？　《交通費》は私が出すつもり。なんだけど私も自分の手持ちはそんなになくて。ホテルに泊まってるけどセレブじゃないんだぞ。ママはお金にはけっこう厳しいし。ましてや父親に会いに行ったなんて知られたら殺されるw　というわけで予算削減のためにも《深夜バス》でいいかな？	
※19	8月11日11:53	バカ！	浮かれてなんかないわよバカ！　氏ね！　なによ！	
※20	8月11日11:58	(´･ω･`)	ゴメン、言い過ぎた(´･ω･`)　でも岡部だってもっと言葉選んでくれてもいいんじゃない……？	
※21	8月11日11:53	深夜バス	そう言ってもらえると助かる。とりあえずタイムリープマシン作りをがんばる。ラボメンですからw	
※22	8月14日11:57	鍵が(ノД`)	うわ、ラボに誰もいないじゃない。《鍵がない》から中に入れないんですけど。あんた今日はいつ来るわけ？　いつも岡部がいるからそれが普通だと錯覚してた。なんて言うか、岡部の《家》に遊びに行ってるような感覚っていうのかな。いや、別にあんたの家に遊びに行きたいとは思わないからな！	
※23	8月14日13:34	(゜д゜)	鍵は無事見つけた。でも《セキュリティ》甘すぎじゃない？　よくこんなお粗末さでSERNに《ケンカ》売れたわね無茶しやがってw　それと、鍵と一緒に置いてあった《カエル》ってなんぞ？　誰の趣味よ？　あんなキモいもの置いとくなんてマジキチ。……実はかなりビビってしまったのは《ナイショ》なw	
※24	8月13日11:42	妄想ですね分かります	《電子錠とかカードキー》とか本気で言ってる？　その《お金》は誰が用意するのよ？　ホント、夢か妄想しか語ってないわね。戦わなきゃ《現実》と。	
※25	8月13日13:18	指紋	うちの大学の研究所はカードキーと指紋認証を使っていた。あれはけっこうかっこいいのよね。高そうだからとてもラボに導入なんて無理だろうけど。	
※26	8月13日13:18	お金	賞金なんて出るわけない。私だってこれでかなり生活費キツキツなのよ。ほぼ毎日、ラボに入り浸らざるを得ないぐらいにはな。こんなことならガチでラボに泊まろうかな、岡部のせいで日本の滞在が延びてるんだし、それぐらいいいでしょ？	
※27	8月13日13:18	現実	本当なのかいつものアホなノリで言ってるだけなのか判断が付かない……。岡部、これはまずい事態だと思う。あんた、オオカミ少年化してる。だから今後は、私にだけは本当のことだけ教えて。お願い。	

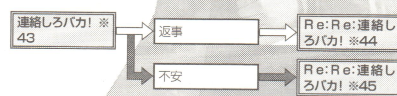
chapter7 牧瀬紅莉栖(個別ルート分岐後)



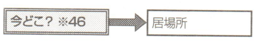
chapter8 牧瀬紅莉栖(個別ルート分岐後)



chapter9 牧瀬紅莉栖(個別ルート分岐後)

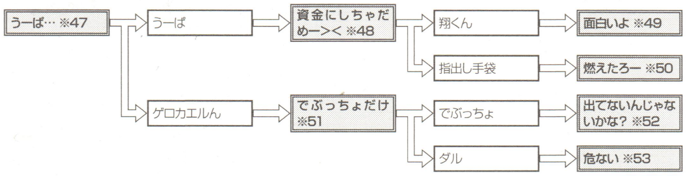


chapter10 牧瀬紅莉栖(個別ルート分岐後)

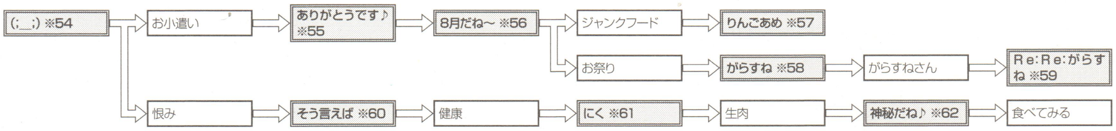


ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※28	8月13日11:42	Re:Re:LHC	それはそうだけど、やっぱり私としてはLHCを見学してみたい気持ちもあるのよね。今回の一件があるまでは、SERNてちょっと憧れだったし。脳科学とはまったく関係ないけどw	
※29	8月14日13:43	げろかえるん	ピザすぎワロタw	「でぶっちょゲロカエルん」待ち受け
※30	8月13日11:42	Re:貧弱	3年前ぐらいに《ジェットコースター》に乗ったとき、衝撃回避のため隣に座ってるママにしがみついてたら、偶然スリーパーホールド状態に極まっててママをオトしたことがある。このことから私が断じて《貧弱》じゃないことが証明された。	
※31	8月13日13:18	ジェットコースター	日本のお化け屋敷は興味ないし幽霊も信じてないからなんとも思わない。むしろ怖いのは乗り物系ね。運転手の人為的なミスほど発生確率の高い災害は存在しないわ。	
※32	8月14日13:34	家	散らかってるわけね。ラボが汚ないのもあんたたち《男子のせい》でしょ。ま、私も実験に夢中になると散らかしちゃうタイプだけどw　今度、消臭スプレーでも差し入れしてやろう。ゴキがわかないように《汚物》は消毒だー！　《ヒャッハー》！	
※33	8月13日11:42	※	※ただしイケメンに限るんですね。分かります。岡部と橋田は力不足すぎワロタw	
※34	8月13日11:42	匂いと言えば	橋田って《匂いフェチ》なんじゃない？　たまに私の近くに寄ってきて《クンカクンカ》してるんですけど。なんとか言ってやってよ。	
※35	8月13日13:18	フェチ	私じゃなくて橋田だろ！　わざと混同するな氏ね！　というか私が橋田にクンカクンカされて、なんとも思わないわけ？　橋田のHENTAI的行動を止めてやろうとか、少しぐらい考慮してほしいのに……。	
※36	8月13日13:18	女子に臭いって言うるおとこのひとって	私はちゃんと毎日シャワー浴びてるっつーの！　なんなら今すぐ戻ってこい、匂いかがせてやる！　私の甘い香りでメロメロキューだ氏ね！　それと、この前はよくものぞいてくれたわね……。男に裸見られたのなんて、初めてだったんだからな＼(^o^)／	
※37	8月13日11:42	ゴゴゴゴゴ	『《ありのまま、今起こったことを話すぜ》』は@ちゃんねるで覚えた。元ネタは知らない。なんか《絵が受け付けない》のよね。	
※38	8月13日13:18	燃えつきるほどヒート！	メメタァ！(`･ω･´)	「燃えろゲロカエルん」待ち受け
※39	8月13日13:18	貴様見ているな！？	無駄無駄無駄無駄！　ロードローラーだ！	
※40	8月14日13:01	証明して説明！	ちょ、ちょっとあんたさっきのアレなんなの！？　なんか愛のあるハグだったし！　羨ましすぎだろマジでノノ。あ、いや、あんたにハグされるのが羨ましいんじゃなくて、愛のあるハグができる異性がいるっていうのが羨ましいんだからな！　勘違いするなよ！　というかなんなの《どういうこと》なの？	
※41	8月13日17:16	非モテ女より	恋人ができてウキウキしてるのは別にどうでもいいけど、タイムリープマシンをどうするかについてもちゃんと考えて。私たちはとんでもないものを作ってしまった。これは放置しておいていいものじゃない。今後のことをラボメンの全員で話し合うべきよ。まゆりのためだっていうのは分かってる。分かってる上で、言ってるの。漆原さんだけに気を取られないで。正直なところ、自分が作ったもののバケモノっぷりに、今さら恐ろしさを感じてきてて、なんだか落ち着かないのよね……。あんたとあーでもないこーでもないって話し合ってた方が、気持ちが楽になる気がする。"	
※42	8月14日13:21	そんなわけあるか	ちくしょー、私にはセクハラしかしないくせに！ヽ(`Д´)ﾉ	
※43	8月11日21:53	連絡しろバカ！	桐生って人はどうなった？　せめて生きてるかどうかだけでも連絡よこしなさいよ！　もう死んでるとかバカなこと言わないでよ？　ねえ、せめてメールでいいから《返事》して。でないとずっと《不安》のままで、食事も喉を通らないから。	
※44	8月12日18:04	Re:Re:連絡しろバカ！	昨日みたいに私たちを無視しないで。私だけじゃなくてまゆりや橋田もずっと待ってる。泣きそうなまゆりは見たくないの。	
※45	8月12日18:04	Re:Re:連絡しろバカ！	今さらの返事だけど、聞いてほしい。私は青森なんてどうでもいいの。岡部に無事でいてほしいだけ。昨日みたいに無視されると、心の奥が、抉られたみたいに痛くなる。だから早く帰ってきてノノ。	
※46	8月15日10:18	今どこ？	あんたこの2日間、ずっとラボに来ないけど、どこにいるの？　秋葉原にはいるのよね？　分かった、悩み事でもあるんだろ？　一昨日、様子が変だったし。相談に乗るから《居場所》教えなさいよ。あんたと会えないと、なんか調子狂うの。ねえ、どこ？　どこなの？　顔が見たいよノノ。	

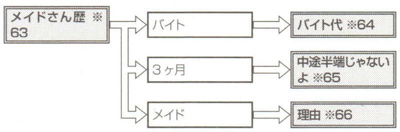
chapter1 椎名まゆり



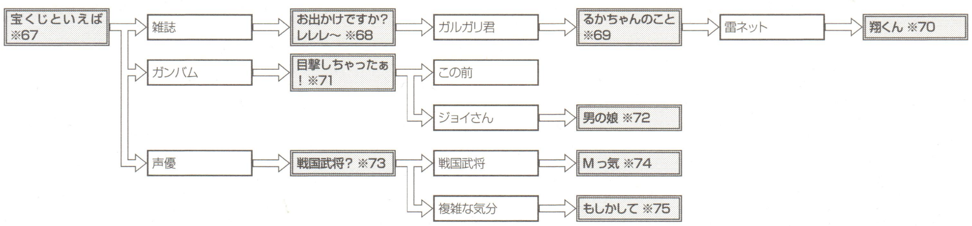
chapter2 椎名まゆり



chapter3 椎名まゆり



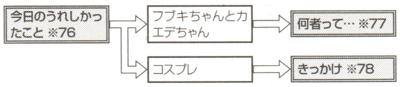
chapter4 椎名まゆり



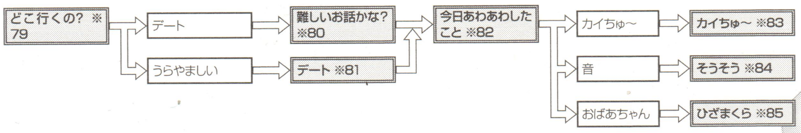
ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※47	7月28日14:53	うーぱ…	あのね、今になって、《うーぱ》を落としちゃったことにしょんぼりしてきたよ。去年、でぶっちょ《ゲロカエルん》を買えなかったとき以上かも><	
※48	7月28日19:16	資金にしちゃだめー><	うーぱは大人気なんだよ? 主人公の《翔くん》より人気あるし。ああいうかわいいマスコットキャラはついつい買いたくなっちゃうんだ。まゆしぃ的こだわりなのです。オカリンだって高校の頃、黒い《指出し手袋》をたくさん集めてたよね? それと同じだよ。	「うーぱ」、「メタルうーぱ」待ち受け
※49	7月29日17:13	面白いよ	雷ネット翔はね、とっても面白いよ。オカリンも一度でいいから、見てみて。けっこうね、考えさせられる内容も多くてね、絶対子供向けじゃないと思うなぁ。	「雷ネット翔」1話
※50	7月29日17:13	燃えたろー	とかってよく言ってたよねー、あの頃のオカリン。どうして男の子はみんな、炎使いにあこがれるのかなぁ? ふしぎ。たまにはお花使いとか、ぬいぐるみ使いがいてもいいと思うなー。その方がかわいいもん。	
※51	7月28日19:16	でぶっちょだけ	他のゲロカエルんはちっともほしくなかったけど、《でぶっちょ》だけは欲しかったの。でもね、今になって思うとあんまりかわいくなかったかも。むしろ気持ち悪いかも。なんで前はあんなに欲しかったのかなあ。そう言えばでぶっちょって《ダル》くんに似てるね♪	
※52	7月29日17:13	出てないんじゃないかな?	去年の渋谷の地震の後は、ちっとも聞かないもん。出ても、まゆしぃは買わないけどね。えっへへー(*´∀`)	
※53	7月29日17:13	危ない	この前ね、ダルくんがラボでお昼寝をしてたんだけど、無呼吸症候群だったんだー。まゆしぃはとってもびっくりして、痩せた方がいいよーって言ったんだけど、聞いてもらえなかったよ。オカリンも言ってあげて?	
※54	7月30日12:36	(;_;)	まゆしぃの《お小遣い》がどんどん減っていって大変だよぅ。オカリンやダルくんもたまには協力すべき～! 食べ物の《恨み》は深いのです><	
※55	7月30日12:59	ありがとうです♪	オカリンがそう言ってくれるだけでうれしいよ(≧▽≦)	
※56	8月1日17:49	8月だね～	オカリン、《ジャンクフード》食べる? そろそろ《お祭り》の季節だから、もし出店を見つけたら差し入れで買ってこようと思って。どうかなぁ?	
※57	8月1日19:41	りんごあめ	オカリンに買ってもらったりんごあめがね、すっごくおいしかったんだぁ。そのことをまゆしぃは今でも覚えてるよ。小さい頃はオカリンがよく差し入れしてくれたよね。まゆしぃがジャンクフードを好きになったのもね、きっとオカリンの好みのせいだよ。	
※58	8月1日19:41	がらすね	そう言えばまゆしぃが中2のときに一緒に行った、鬼子母神の夏祭り覚えてる? そこでオカリンに射的で取ってもらった『《がらすねさん》』はね、今も家の机の上に飾ってあるよ。	
※59	8月2日02:06	Re:Re:がらすね	忘れちゃったの? 『がらすねさん』はね、ガラガラヘビのぬいぐるみだよ。今度、ラボに持って行くね。オカリンと久々に再会できるって『がらすねさん』もきっとよろこぶよ♪	
※60	8月1日17:49	そう言えば	この前のメールで気になったんだけどね、まゆしぃはどれだけ食べても太らない体質なんだよ。ふしぎ! でもね、実は毎朝お父さんと一緒にジョギングしているのです。オカリンも一緒に走る? 《健康》になれるよ(`・ω・´)	
※61	8月1日19:41	にく	そう言えばオカリンって昔、いきなり《生肉》を食べたことあったよね? ぐへへ～、って言いながら。んで、お腹壊して1週間くらい学校休んでた。あれってどういう意味だったのかな?	
※62	8月2日02:06	神秘だね♪	そんな大事な儀式だったなら、まゆしぃも食べてみたかったなぁ。今度そういうイベントがあったら教えてね? まゆしぃも頑張って生肉《食べてみる》。	
※63	8月3日16:15	メイドさん歴	そう言えばね、まゆしぃがメイクイーンで《バイト》を始めて、今日で《3ヶ月》になるんだったよー。今ね、お店に行ったらみんなからお祝いされちゃった(*´∀`) 《メイド》さんになってもう3ヶ月かー。早いなぁ。でもね、誤解しないでね? まゆしぃの本職は、人質なんだってちゃんと分かってるよ。	
※64	8月3日16:54	バイト代	いつもいつも腹ペコってわけじゃないよぅ。それにバイト代の使い道はね、コス作りの材料費とおやつ代が6:4なんだよ。	
※65	8月3日16:54	中途半端じゃないよ	3ヶ月っていうのはね、ちゃんとした節目だよ。1ヶ月目も2ヶ月目も、お祝いしてもらったし。	



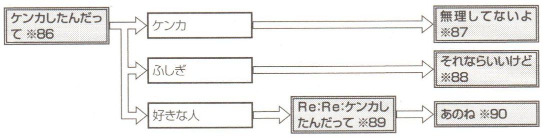
chapter5 椎名まゆり



chapter7 椎名まゆり(個別ルート分岐後)



chapter8 椎名まゆり(個別ルート分岐後)

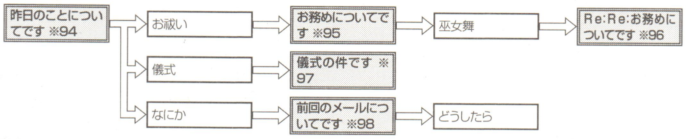


chapter9 椎名まゆり(個別ルート分岐後)

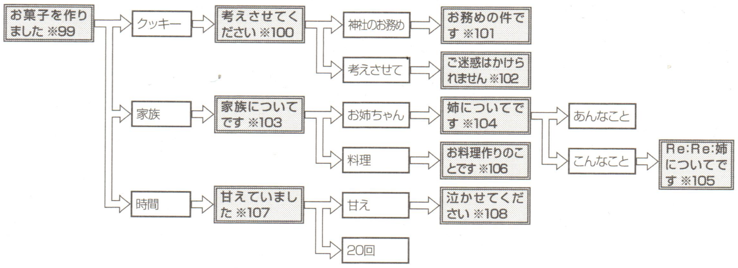


ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※66	8月3日16:54	理由	自分でコスプレしない理由は、オカリンにも話したよね。まゆしぃは、あんまり目立ったことはしちゃダメだって自主規制してるんだよ、人質的な意味で。	
※67	8月3日18:52	宝くじと言えば	まゆしぃは《雑誌》の懸賞に当たったことあるよ。すごいでしょー?(≧∇≦) 当たったのはね、《ガンバム》の主人公「セツリ」役の《声優》さんのサインだったのです。	
※68	8月6日13:49	お出かけですか? レレレ〜	せっかく《ガルガリ君》買ってきたのに、オカリンが食べたいって言ったのに、いないなんてひどいよー。冷蔵庫に入れておくからはやめに食べてね?	
※69	8月8日13:02	るかちゃんのこと	るかちゃんがね、《雷ネット》の翔くんコスをオカリンがしてくれるなら許してあげるってー。あ、それともね、うーぱのコスの方がいいかなw なぁんて冗談。るかちゃんのことはね、まゆしぃに任せといて。	
※70	8月8日13:15	翔くん	詳しくはwebで!	「雷ネット翔」5,6,7話
※71	8月6日13:49	目撃しちゃったぁ!	すごいよ! ちょうど《この前》、オカリンと《ジョイさん》の話をしたでしょ? そのジョイさんを、さっき中央通りで目撃したのです! 本物だよ本物! 握手してもらっちゃった(≧▽≦)	
※72	8月8日13:02	男の娘	オカリンは実は『男の娘』に憧れてるの? あのね、女装コスプレも立派なジャンルの1つだから、恥ずかしがることないよ。まゆしぃが全面協力します(*´∀`)	
※73	8月6日13:49	戦国武将?	それってつまり《戦国武将》のコスプレをしたいっていうこと? よ〜し、まゆしぃ冬のコミマでがんばっちゃうぞ〜。きっとね、女の子にモテモテになるよ。それはそれでね、まゆしぃとしてはちょっと《複雑な気分》だけど(*^ω^*)	
※74	8月8日13:02	Mっ気	るかちゃんが醸し出してる、いじめたくなっちゃうオーラに反応しちゃったんですね、分かります。るかちゃんと一緒にいるとね、まゆしぃもSっ気あるのかなぁって思うことがあるもん。でもだからって、リアルでいじめたらダメだよ?(´・ω・`)	
※75	8月8日13:02	もしかして	オカリンはるかちゃんのこと好きなのー? でもオカリンてば、前に好きな女の子がいたとき「俺と付き合えば不幸になる。だから俺は遠くから見守っているだけでいい」とか言ってなかったっけ??	
※76	8月11日13:11	今日のうれしかったこと	《フブキちゃんとカエデちゃん》がね、今回作った《コスプレ》を誉めてくれたんだぁ。すごくうれしいです(*´∀`)	
※77	8月11日14:16	何者って…	前にも説明したよー? 3人でサークルみたいなことやってるんだよ。前にコスプレイベントで知り合ったの。カエデちゃんはスタイル抜群の大学生でね、戦国時代にはまってるんだって。フブキちゃんはまゆしぃと同い年でね、男の子みたいにボーイッシュだけど、去年の星来コスはすっごくセクシーだったよ。	「星来」、「星来覚醒後」待ち受け
※78	8月11日14:16	きっかけ	何度も話したのに、忘れちゃったの? オカリンが作ってくれって言ったんだよ?『キングオブヒストリーズ』の炎使いの京次郎コスだったよね。オカリンけっこう似合ってたのに、どうしてあの1回だけでやめちゃったのー? もったいないのです(´・ω・`)	
※79	8月14日17:05	どこ行くの?	オカリンどこか行くの? クリスちゃんと《デート》? いいなー。《うらやましい》なー(´・ω・`)	
※80	8月14日17:18	難しいお話かな?	そっかー、ちょっとだけホッとしちゃった。なんでかなぁ? 今までは、こんな気持ちにならなかったのにね。	
※81	8月14日17:18	デート	デートしたい。行くなら『サンボ』と『キッチン・ジロー』のどっちかだよ(*´∀`)	
※82	8月13日11:41	今日あわあわしたこと	今日の朝は《カイちゅ〜》がいなくなって泣きそうになっちゃったのです。あの針の《音》を聞くと気持ちが落ち着くの。なくしちゃったらまゆしぃ大ショックだし、《おばあちゃん》にも悪いもん。あ、カイちゅ〜は無事に見つかって一安心だよ♪	
※83	8月13日13:09	カイちゅ〜	懐中時計だからね、カイちゅ〜なんだよ? 分かりやすいしかわいいから、いいと思うんだけどなぁ。	
※84	8月13日13:09	そうそう	そんな変な名前を付けてくれたんだったね。すっかり忘れてたよ〜(*´∀`)	
※85	8月13日13:09	ひざまくら	おばあちゃんの割烹着のポケットにね、いつもカイちゅ〜が入ってて、その音を聞きながら眠ったんだ。だからきっと、今でもカイちゅ〜の音を聞くと落ち着くんだと思うよ。	
※86	8月14日13:03	ケンカしたんだって	カエデちゃんがカレシと《ケンカ》したんだって。なんとか仲直りさせる方法ないかなぁ? まゆしぃはね、誰かとケンカしたことないから、《ふしぎ》なのです。《好きな人》とケンカなんてできないよぅ。	
※87	8月12日11:16	無理してないよ	最近のまゆしぃは人生充実しまくりなのです。あ、でも1個だけ、寂しいことがあるかも。でもプラスマイナスだとやっぱり充実度120%のリア充なのです(`・ω・´)	
※88	8月12日11:16	それならいいけど	オカリンは無理してるように見えるんだ。特にここ何日か、塞ぎ込んでるように見えるし。	
※89	8月14日13:07	Re:Re:ケンカしたんだって	まゆしぃの好きな人……いるよ(*´∀`)えへへ	
※90	8月12日11:16	あのね	オカリンがマッドサイエンティストなのは、まゆしぃの為……だよね? だから、悪い人っぽくしなくていいなんて言うのは、無責任かなって思ったり。"	
※91	8月11日20:32	帰ってくる?	ねえねえ、今日はラボに《帰ってくる》?	
※92	8月15日05:13	オリオン座	昨日はね、オリオン座を見てたよ。とってもキレイだったのです。オカリンも《同じ時間》に見上げてたなら、うれしいなぁ。そしたらね、遠く離れてても、お話できなくても、近くにいるように思えるもん。そう考えると、星ってロマンチックだね。	
※93	8月15日11:26	会えないね	オカリンの様子がおかしかったから、まゆしぃは今日はコミマには行かなかったよ。ラボにいる? これから行こうかな。なんだかね、何日もオカリンと顔合わせてないでしょ? これまでは毎日会ってたのにね。だから、すごく寂しいです(´・ω・`) たかが4日ぐらいなのにね。もしかしてまゆしぃは、オカリンが一緒にいるのが当たり前になっちゃってたのかも……。ちゃんと捕まえててほしいよぅ。人質的な意味で。	

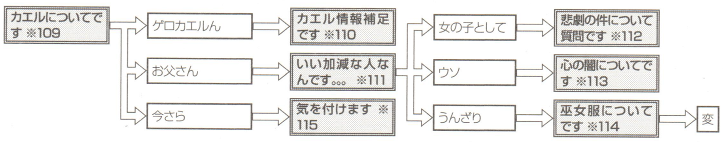
chapter1 漆原るか



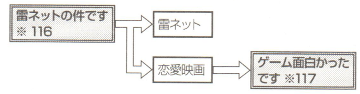
chapter2 漆原るか



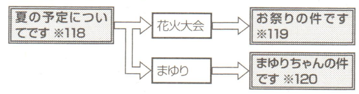
chapter3 漆原るか



chapter4 漆原るか



chapter5 漆原るか

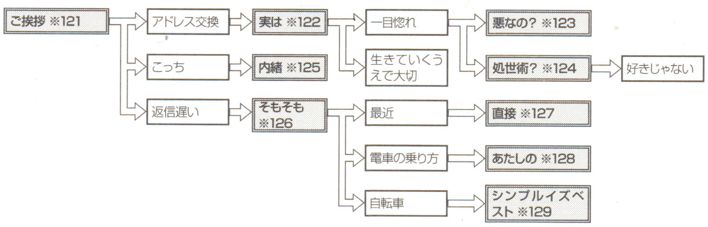




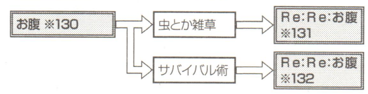
ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※94	7月29日11:24	昨日のことについてです	昨日の《お祓い》は本当にあれでよかったんでしょうか？　もっとちゃんと、《儀式》っぽくやらないとダメのような気が。。。もし、ボクのお祓いが適当だったせいで凶真さんの身に《なにか》あったらと思うと。。。気になって、夜も眠れなくて。。。P. S. 五月雨の素振りも、昨日はそのせいで3回しかできませんでした。	
※95	7月29日13:40	お務めについてです	お父さんはボクに、仕事は教えてくれないんです。「私はまだあと30年は現役でいるつもりだから手伝う必要などない」って言って。にもかかわらずなぜかボクに《巫女舞》を教えようとしてきたりするわけですが。。。P. S. 五月雨の素振りは10回やりました。	
※96	7月29日13:59	Re:Re:お務めについてです	え？？？　えええ？？？	
※97	7月29日13:40	儀式の件です	誤解させるような言い方ですみません。ボクは奥義とかはよく分からなくて。。。ただ、少なくともウチの神社にはそんな大それたものは伝わっていないと思います。。。もし興味がおありでしたら、出雲か伊勢に行った方が。。。あ、五月雨の素振りは10回やりました。	
※98	7月29日13:40	前回のメールについてです	あの、まゆりちゃんに、凶真さんがなにと戦っているか聞いてみたんですが、笑ってはぐらかされて、答えてくれなくて。。。ボクは、《どうしたら》いいですか？　凶真さんのお役に、立ちたいんです！	
※99	7月30日18:23	お菓子を作りました	今日は、《クッキー》を焼いたんです。《家族》のみんなに食べてもらったんですが、おいしいという太鼓判をいただきました。今度、師匠の研究所の皆さんにも焼いて持っていきたいんですけど、構いませんか？　五月雨の素振り方法について、《時間》があるときでいいので、ご指導してもらえると嬉しいです。P. S. 頑張って、五月雨10回振りました。	
※100	8月1日14:46	考えさせてください	ご飯を作りに行くのは全然大丈夫なんですが、そうすると《神社のお務め》がおろそかになってしまいそうで。。。と言っても、境内のお掃除をするぐらいなんですけど。あの、ちょっと《考えさせて》もらっても、いいでしょうか？　P. S. 考えていたせいで五月雨素振りはできませんでした。。。	
※101	8月1日19:29	お務めの件です	巫女と言っても、ボクは男だから、偽物なんですけどね。。。巫女のお務めについては一生懸命頑張りたいと思っているんですけど、どうしても神様に対して申し訳ない気持ちがあると言いますか。。。こんな中途半端は、ダメだって分かっているんですけど。。。P. S. 五月雨の素振りは30回やりました。	
※102	8月1日19:29	ご迷惑はかけられません	すみません、ボクのせいで、橋田さんが大変なことになってしまうんですね。。。その大変というのがなんなのかボクにはよく分からないのですが、とにかくご迷惑になるので、お料理を作りに行くのはやめておきます。。。本当は、岡部さんに作ってあげたいですけど。。。	
※103	8月1日14:46	家族についてです	家族は、両親と、お姉ちゃんと、おじいちゃんおばあちゃんがいます。《お姉ちゃん》の性格はボクとは正反対ですごく男っぽくて。。。昔から夕飯のお手伝いなんかをボクに押し付けてきたんです。おかげでボクは《料理》を作るのが大好きになってしまいました。。。P. S. 五月雨は20回素振りしました。	
※104	8月1日19:29	姉についてです	お姉ちゃんは遠い大学に通っていて、今は1人暮らしをしているので実家にいないんです。お姉ちゃんは男っぽいってメールに書きましたよね。だからかもしれないんですけど、ボクはいつもお姉ちゃんに頭が上がらなくて、そんなボクに、お父さんと2人して《あんなこと》や《こんなこと》を。。。ああ、思い出すと泣けてきます。P. S. 考え事をしていて五月雨の素振りはできませんでした。。。	
※105	8月1日20:00	Re:Re:姉についてです	汚されていません！女装を強要されただけです><	
※106	8月1日19:29	お料理作りのことです	男のボクがお料理好きなんて、やっぱり変ですよね。。。でも、自分の作ったお料理を、好きな人が食べてくれて、それでおいしいと言ってもらえたら、やっぱり嬉しいです。だからボクは、お料理作りを嫌いになることはないと思います。それでもいいでしょうか。。。？　P. S. ちょっとバタバタしていて素振りができませんでした。。。	
※107	8月1日14:46	甘えていました	すみません。凶真さんとお話しすると、自分がいかに駄目な人間か、思い知らされます。まだ未成年だからって、きっとどこかに《甘え》があるのかもしれません。もしボクが甘えていたら、また叱ってください。。。P. S. 五月雨は1人で《20回》素振りしました。少しだけ、強くなれた気がします。でも、ボクはまだ岡部さん無しではなにもできないから。また、指導してくださいね。	
※108	8月1日19:29	泣かせてください	凶真さんは、大事な人を守れなかったことが、あるんですね。すみません、なにも知らないですけど、ボク、そんな凶真さんの辛さを想像したら、泣いてしまいました。。。P. S. 泣いていたので、素振りができませんでした。。。	
※109	8月2日14:55	カエルについてです	あの、凶真さんは《ゲロカエルん》ってご存知ですか？　去年、すごく流行したんですが。うちに大量にあるので、もしよかったらいくつかもらってくれませんか？　この前、なぜかうちの《お父さん》が、《今さら》ゲロカエルんをダンボールごと買ってきてしまって。しかも全部、ボクに押し付けてくるんです。。。もうどうしたらいいのか。。。P. S. 途方に暮れていて五月雨の素振りはできませんでした。	
※110	8月3日13:32	カエル情報補足です	種類は2～3種類しか入っていませんでした。写真、送りますね。もし気に入った子がいたら言ってください。今度、持って行きます。P. S. 素振りは10回でした。。。	「ゲロカエルん」待ち受け
※111	8月3日13:32	いい加減な人なんです。。。	お父さんは、普段はちゃんとしているんですけど、家族だけになると変になるというか。そもそもどうしてボクを《女の子として》育てたがるのか。。。お父さんは「ボクが生まれる前、実は本来産まれるはずだったもう1人の姉がいた」と説明してくれたんですけど、お母さんに聞いたら「そんなの《ウソ》に決まってるでしょ」とのことです。。。もうお父さんには《うんざり》します。。。P. S. 素振りは10回でした。。。	
※112	8月3日14:08	悲劇の件について質問です	15～17年前の悲劇とは……なんでしょうか？？？　よく分からないですけど、凶真さんの言うことならきっと本当なんでしょうね。あ、もしかして、そのための『五月雨』なんですか？　だったら素振りをもっと一生懸命頑張らなきゃですね！　というわけで25回やりました！	
※113	8月3日14:08	心の闇についてです	父さんが隠している心の闇。。。ですか。昔、ロックバンドをやっていたことなら知ってますけど。。。それは関係ないですよね。。。	
※114	8月3日14:08	巫女服についてです	巫女服を焼くのは、無理です。。。一応、神聖な装束ですし。それに巫女服を着ると、自然と落ち着くんです。昔から、こればかり着ていたというか着させられていたというか。あ、まんまと父さんの策略にはまってるみたいです。ボクも、《変》ですよね。。。	
※115	8月3日13:32	気を付けます	ゲロカエルんが原因なんですか！？　でもお父さんが変なのは昔からのような気が。。。すみません！　差し出がましいことを言ってしまって。これから、気を付けるようにします。。。あの、お父さんは、大丈夫ですよね？P. S. 五月雨はまた振れませんでした。。。	
※116	8月3日18:58	雷ネットの件です	まゆりちゃんが《雷ネット》というアニメにはまっているそうで、見るように勧められて、ボクもTATSUYAで借りてきました。アニメはあまり見なくて、見るのはいつも《恋愛映画》ばかりなんですけど、このアニメはかなり奥が深いお話なんだって知りました。見た目は子供向けなんですけどね。びっくりです。P. S. 雷ネットに夢中で五月雨素振りはできませんでした。すみません。。。	「雷ネット翔」2,3,4話

ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※117	8月7日17:52	ゲーム面白かったです	昨日、ラボにお邪魔したときに皆さんと一緒に遊んだポケベル番号推理ゲーム、とっても面白かったです。また、一緒にやりたいなって、思ったりして。。。あ、そうそう、あの後、お母さんにいろいろ聞いてみたら、青春時代のことをいろいろ思い出したようで、遠い目をしていました。なぜか深々とため息をついていたのが、印象的でした(^^*)　P.S.五月雨素振りは10回ぐらいでした。	
※118	8月13日11:37	夏の予定についてです	凶真さんは、今年の夏はどこか夏祭りや《花火大会》には行きましたか？　それとも、これから《まゆり》ちゃんと一緒に行く予定とか、あるんでしょうか？P.S.五月雨素振りは22回でした。	
※119	8月13日12:36	お祭りの件です	そうですか。。。凶真さんは行かないんですね。ああいう場所は、人の多さが尋常じゃありませんしね。もし凶真さんが行くと言うなら、会場で会えないかなって期待してましたけど、それも天文学的確率でしょうし。あ、ボクもあちこちのお祭りに行きまくっているわけじゃないですから、誤解されると困りますが。。。P.S.五月雨の素振り、5回しかできませんでした。。。	
※120	8月13日12:36	まゆりちゃんの件です	まゆりちゃんと一緒にどこかへ遊びに行ったりとかは。。。しないんですか？　凶真さんとまゆりちゃんは同じラボメンですし、幼なじみだと聞いていますから、いつも一緒にいるのかと。。。ボクの勘違いでしたら、すみません。。。P.S.五月雨の素振り、30回まで行けました。	

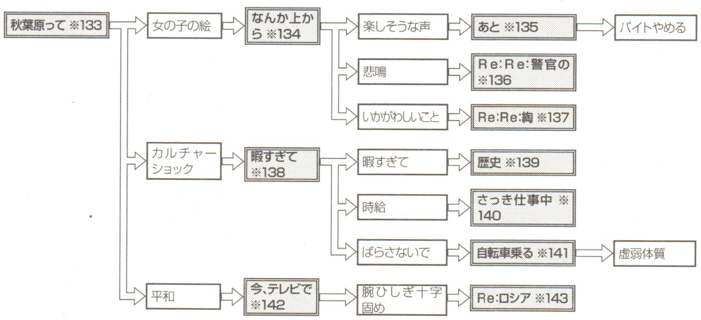
chapter2 阿万音鈴羽



chapter3 阿万音鈴羽



chapter4 阿万音鈴羽



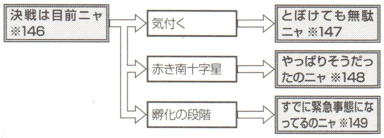
chapter5 阿万音鈴羽



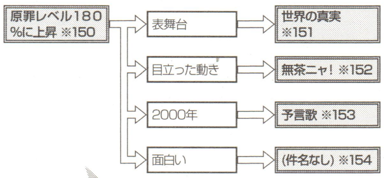


ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※121	7月31日08:38	ご挨拶	初メール！　昨日は《アドレス交換》してくれてありがと。《こっち》じゃ友達なんていないからさ、けっこう嬉しいかも。ま、控えめに、たまにこうして送ることにするよ。メールやったことないから《返信遅い》けど、笑って許して。	
※122	8月1日14:35	実は	実は岡部倫太郎に《一目惚れ》しちゃったんだ。って、うそうそ(笑)。やっぱ人と人の繋がりこそ、《生きていく上で大切》だと思うんだよねー。死活問題的な？	
※123	8月1日17:50	悪なの？	悪なの？　一目惚れって書いたけど冗談だからね？　岡部倫太郎ってもしかして女好き？	
※124	8月1日17:50	処世術？	処世術ってわけじゃないよ。そもそも誰かを頼るのって《好きじゃない》し。1人でできるもん、みたいな(笑)　誇り、なのかもね。	
※125	8月1日14:35	内緒	内緒。どこだと思う？　当てたらどこへでも連れてってあげよう。(自転車で行ける範囲限定ね)精進して当ててみて。ちなみにノーヒント。	
※126	8月1日14:35	そもそも	そもそも携帯電話持ったのも《最近》だし。東京来たのだってつい先日だよ。《電車の乗り方》も不明でさぁ。仕方がないから《自転車》買った。	
※127	8月1日17:50	直接	直接話せばいいじゃん、話したかったらさ。電話やメールじゃ伝えたいことは全部伝わらないよ。岡部倫太郎とこうしてメールしてるのも実は乗り気じゃなかったり。アドレス要求したのはあたしだけど(笑)	
※128	8月1日17:50	あたしの	あたしの住んでたところは電車が走ってなかったの。東京の電車は網の目みたいで、驚愕だよ。	
※129	8月1日17:50	シンプルルイズベスト	シンプルルイズベストでしょ。自転車ってもう100年前から基本構造変わってないしね。あ、でも体力勝負は苦手。	
※130	8月2日11:39	お腹	お腹すいたー。今日も朝ごはん抜きだよ。でも手持ちのお金あんまりないしなぁ。ちなみに秋葉原で《虫とか雑草》が採れそうなところってある？　それらがあればあたしの《サバイバル術》を駆使して、飢えを凌ぐのに。	
※131	8月2日11:55	Re:Re:お腹	調理法次第で、案外美味しくなるよ。	
※132	8月2日11:55	Re:Re:お腹	それは聞かないで(笑)	
※133	8月4日11:14	秋葉原って	秋葉原って奇抜な街だねぇ。いろんな《女の子の絵》とかがあちこちに。中には胸丸出しの絵もあったりして、かなりドキドキなんだけど。はっきり言って《カルチャーショック》だよ。そして今の日本は《平和》だなあとしみじみ思った。	
※134	8月5日14:11	なんか上から	なんか上から《楽しそうな声》と、女の子の《悲鳴》らしきものが。いったいなにをしているのかな？　もしかして《いかがわしいこと》？　東京は性にも放縦なの？　理解不能かも。	
※135	8月7日14:07	あと	あと2日したら、あたし《バイトやめる》かも。店長には言わないでよ？　言ったらあたしごっちんされるから……。	
※136	8月7日14:07	Re:Re:警官の	そっかー。ところで893ってなに？　あとさ、銃ってどこで手に入るか知ってる？　ちょっと興味あるんだよねー。	
※137	8月7日14:07	Re:Re:絢	絢は岡部倫太郎のこと、怖いって言ってたよ(笑)　あたしはばっちり懐かれてるけどね。妹ができた感じで嬉しくて、ついつい構ってあげちゃってるなぁ。そして仕事さぼりの口実に(笑)	
※138	8月5日14:11	暇すぎて	《暇すぎ》てやることないんだってば。《時給》いいからできればもうちょっと続けたいし。あ、仕事中に自転車磨きしてること、店長に《ばらさないで》よ？　クビになっちゃうから。岡部倫太郎にはあたしの気持ち理解してほしいなあ。	
※139	8月7日14:07	歴史	歴史が代わる瞬間って、そのきっかけを作った当の本人でさえ、まったく気付いてないことなのさ。byあたし。	
※140	8月7日14:07	さっき仕事中	さっき仕事中に寝てたら店長にゲンコツごっちん食らったよぅ。いってー。まあ自業自得だけどさ。	
※141	8月7日14:07	自転車乗る	自転車乗るのが楽しいって言ったでしょ？　でもおかげで筋肉痛なんだよねー。あたし、こう見えても《虚弱体質》なんで。	
※142	8月5日14:11	"今、テレビで"	今、テレビで格闘技の試合っぽいのがチラッと流れたんだけど、これなに？　あたし興奮しちゃったよー。ねえねえ岡部倫太郎、これからちょっと《腕ひしぎ十字固め》かけにいっていい？	
※143	8月7日14:07	Re:ロシア	ロシアならではのアイテム、か。マトリョーシカぐらいしか知らないよ。行ったことないし。	
※144	8月10日18:14	自分を	自分を自分じゃないように見せかけるのは、簡単なんだ。でも《偽りの自分》は結局矛盾に満ちる。矛盾の存在はパラドックスであって成立しない。人は1人じゃ生きていけない。でも誰かと繋がりあうっていうこと。絆を構築するっていうこと。そういうことはしない方がいいって思ってたのに。あたしは君たちとこうして仲良くなれて、よかったのか悪かったのか。ううん、きっと、よかったんだよね。だからこそこうしてまだ、父さんを探し続けていられるんだから。父さんの件で君たちに助けられて、そんな戯れ言を思ってみた。	
※145	8月13日18:20	Re:Re:自分を	タイターの言葉を忘れないで。	

chapter1 フェイリス・ニャンニャン

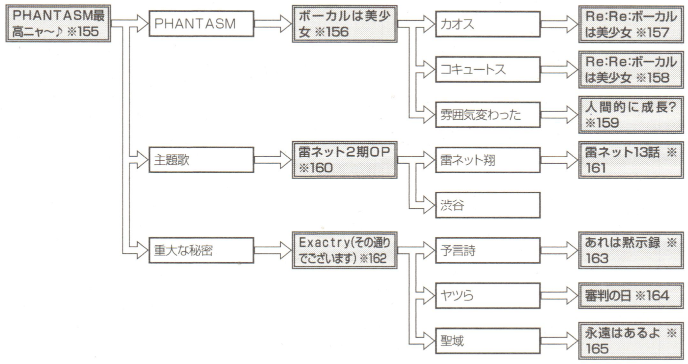


chapter2 フェイリス・ニャンニャン

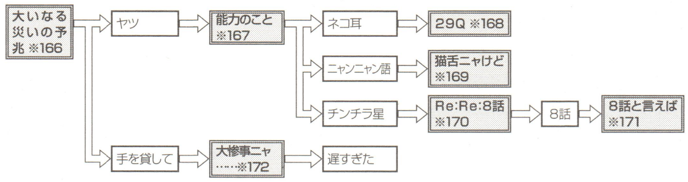




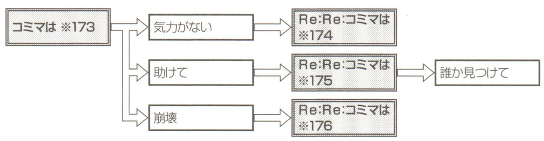
chapter3 フェイリス・ニャンニャン



chapter4 フェイリス・ニャンニャン



chapter5 フェイリス・ニャンニャン



ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※146	7月29日16:26	決戦は目前ニャ	凶真はなかなかやるニャ。まさか"《気付く》"なんてニャ。そしてそれならもう分かってるはずニャン。《赤き南十字星》が、すでに《孵化の段階》へ進んでいることを。だからこそフェイリスも"聖域"へ……ううん、なんでもないニャ。	
※147	7月29日16:55	とぼけても無駄ニャ	気付いてないなんて言わせないニャ。なんのためにフェイリスがあの店に凶真をおびき寄せたと思ってるのニャ?　すでに"物語"は動き出しているのニャ。そのためのお膳立てを、フェイリスがしてあげたのニャ。なぜならフェイリスは"導く者"だからニャン。	
※148	7月29日16:55	やっぱりそうだったのニャ	原罪具有者はすなわち予言者ニャ。その中でも"カオスを受け入れた堕天使"と呼ばれている女の子がいるニャ。添付するから顔をよく覚えておくニャ。ちなみに耐性がないと、画像を見ただけで神の眼に射抜かれて原子レベルから原罪励起(666レセプター強制解放モード)が発生し消滅してしまうから注意ニャ!	FES待ち受け
※149	7月29日16:55	すでに緊急事態になってるのニャ	だからこそ、早く探さなくちゃいけないのニャ。"14番目の男"を。ヤツはきっと、このアキバのどこかにあるという"鷹の巣"——イーグル・プリズンにいるはずなのニャン。	
※150	7月30日16:28	原罪レベル180%に上昇	凶真……あまり《表舞台》で《目立った動き》をするべきじゃないニャ。でないと、ヤツらに気付かれてしまうニャ。"召喚"に《2000年》かかっていることを忘れちゃダメニャ。その2000年が台無しになったら……いや、でも案外、それも《面白い》のかもしれないニャン。ニャフフ。	
※151	7月31日11:09	世界の真実	誰もアキバが表舞台だとは一言も言ってないニャ。"世界の真実"を知りたいなら、今すぐフェイリスのところに来るのニャ。そう、破滅への序曲、大いなる宴は今まさに始まろうとしているニャ。	
※152	7月31日11:09	無茶ニャ!	まさか正面からやりあうつもりかニャ?　そうなればアキバが血の海になるニャ。自重するニャ凶真!	
※153	7月31日11:09	予言歌	でも"彼"の復活は堕天使FESの歌によって予言されていたのニャ。密教の首飾りニャン。とってもいい曲ニャ♪　インディー時代のアルバムをこの前ゲットして(プレミア価格だったニャ)、ようやく"審判の日"に関するすべての予言詩をフェイリスは解明できたのニャ。	着うた「密教の首飾り」
※154	7月31日11:09	(件名なし)	凶真は混沌を求めてる……そうだニャ? (￣ー￣)	
※155	8月2日03:20	PHANTASM最高ニャ～♪	凶真は《PHANTASM》のメジャーデビューシングル買ったかニャ?　『雷ネット翔』の《主題歌》で、大人気なのニャ。フェイリスは5枚買ったのニャン。ま、雷ネッターとしては当然のたしなみニャン。ちなみに、PHANTASMの曲には《重大な秘密》が隠されて……おっと、呼び鈴が鳴ったニャ。誰か来たみたいなのニャン。ちょっと見てくるニャ。	
※156	8月3日15:13	ボーカルは美少女	『《カオス》を受け入れた堕天使』『《コキュートス》・フォース・ブリザード』とも呼ばれてるボーカルのFESは、インディー時代からちょっと《雰囲気変わった》のニャ。	
※157	8月3日15:32	Re:Re:ボーカルは美少女	カオスになるのニャ。	着うた「Find the blue」「fake me」
※158	8月3日15:32	Re:Re:ボーカルは美少女	相手は死ぬのニャ。	
※159	8月3日15:32	人間的に成長?	昔はもっと近寄りがたいイメージだったニャ。氷のように冷たくて近寄りがたかったニャン。でも最近はステージの上でたまに笑顔も見せるらしいのニャ!　FES様の笑顔!　ハニャ～、見てみたいニャ。でもマスコミには汚されないでほしいのニャ。	
※160	8月3日15:13	雷ネット2期OP	《雷ネット翔》の2期OPニャ。14話から開始されたニャン。めちゃくちゃかっこいいのニャ～。去年、《渋谷》のインディーシーンで話題になってたっぽいけど、まさかメジャーデビューするとは思わなかったニャ。	
※161	8月3日15:32	雷ネット13話	ちなみに1期ラストの13話はこんな話だったのニャ。今度、DVD貸してあげるニャ!　あ、でもまゆしぃから借りた方が早いかもニャン。	「雷ネット翔」11,12,13話
※162	8月3日15:13	Exactry(その通りでございます)	FESの《予言詩》は健在なのニャ。《ヤツら》の手が迫る前に、フェイリスはこの予言から《聖域》の場所を解読しなくちゃいけないのニャ!	
※163	8月3日15:32	あれは黙示録	具体的には言えないニャ。でもFESは歌によって黙示録を、すなわち世界の滅びを歌っているのニャ。	
※164	8月3日15:32	審判の日	やめるわけにはいかないニャ。"審判の日"は近いのニャ。だからフェイリスは行かなくちゃいけないのニャ。"聖域"に。そこが、フェイリスの本当に帰るべき場所なのニャン。	
※165	8月3日15:32	永遠はあるよ	なに言ってるニャ!　聖域は、きっとそこにあるのニャ!　だって、そうじゃないとフェイリスのお兄ちゃんが、お兄ちゃんが……!　だから凶真、適当なこと言わないでほしいニャ!	
※166	8月6日12:12	大いなる災いの予兆	大変ニャ、《ヤツ》が逃げ出したニャ!　捕まえて殺さないと、このアキバにとんでもない災いが起こるのニャ!　ヤツの名は"ジ・エンド・オブ・チューとリアル"。小さくてすばしっこい、チューチュー鳴くヤツなのニャ!　凶真、早く来て!　フェイリスに《手を貸して》ほしいニャン!	

ナンバー	日時	件名	内容	添付物・備考
※167	8月7日10:58	能力のこと	結局、フェイリスは自分の力がよく分からないのニャ。なぜフェイリスには他の人と違って《ネコ耳》があるのか。なぜフェイリスは《ニャンニャン語》しか話せないのか。故郷である《チンチラ星》はどこにあるのか。ホントのことを知りたい。だから、フェイリスは行くニャ！フェイリスが望む答えがある場所へ！"	
※168	8月9日16:43	29Q	にくきゅうはきっと癒しでできている。今日は行けなくてごめんニャ。	
※169	8月9日16:43	猫舌ニャけど	今日はいけなくてごめんニャ。代わりに、カンヤム・カンニャムっていう、おいしい紅茶が手に入ったから、今度おすそわけするニャ。みんなで飲んでニャン♪	
※170	8月9日16:43	Re:Re:第8話	今日はいけなくてごめんニャ。フェイリスは雷ネットABグラチャンに向けて修行中なのニャン。《8話》みたいな感じで圧勝を狙うニャ。	
※171	8月9日18:26	8話と言えば	雷ネット翔のことに決まってるニャ！	"「雷ネット翔」8,9,10話"
※172	8月7日10:58	大惨事ニャ……	だから！　《遅すぎた》と言ったんだニャ！	
※173	8月11日20:51	コミマは	マユシィは元気かニャ？　コミマ頑張ってって伝えてほしいニャ。フェイリスは今年は参加できないかもニャン。なんかその《気力がない》のニャ。今はすっかり燃えたよ～燃えつきたよ～立てジョー立つんだジョー状態ニャン……。誰か……《助けて》ニャ……。世界が、《崩壊》しようとしてるのニャ……。	
※174	8月13日12:02	Re:Re:コミマは	この前の電話ではわざと元気にしてたニャ……。ホントは吊ってきたい気分満々ニャ……。	
※175	8月13日12:02	Re:Re:コミマは	存在意義の喪失。見てもらえない。見てほしいのに。他に術を知らないから。叫んでも誰も聞いてくれない。振り向いてほしい人には届かない。負け犬は生ぬるい雨に打たれて埃っぽい街をさまよう。フェイリスは、ここにいるのに。《誰か見つけて》。	
※176	8月13日12:02	Re:Re:コミマは	こんな時はPHANTASMを聞いて、よりダークな気分に浸るニャ……。凶真も付き合うニャ。	着うた「罪過に契約の血を」

『STEINS;GATE』PC版の背景変更点について

Xbox 360版からPCに移植されるにあたり、スクリプト処理などの演出面や一部の背景などが変更されている。
ここではそこから、背景について主だったものを掲載する。

背景の変化

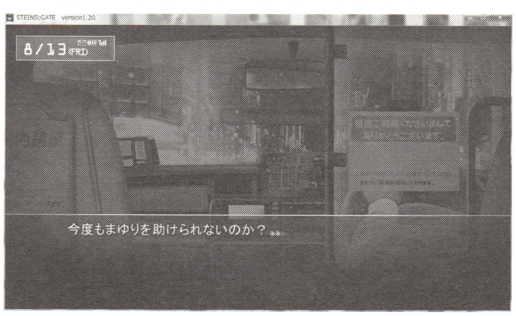
見た目で一見して分かるものは背景の変化。ヨドバシカメラなど、ロゴなどが変わっているものが一部に存在する。



◀Xbox 360版からのファンにはひと目で分かる点として話題になった。

背景の追加

一部の場面では、背景自体が追加されている部分がある。

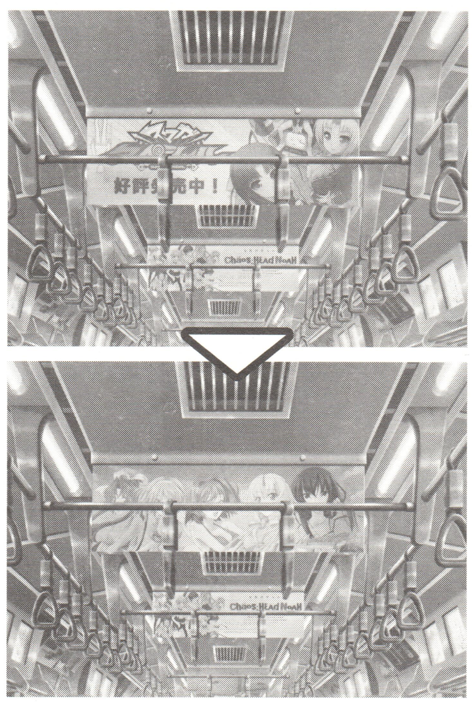


▲第6章のタクシー内の描写は、Xbox 360版ではなかった背景が追加されて、よりリアルに表現されている。

背景の小物の変化

電車の吊り広告など、描き換えられているものが存在している。





◀Xbox 360版では、ニトロプラスのタイトルで、ぺはら氏、下倉氏が加わった『スマガ』の広告が。

◀PC版では5pb.の有名シリーズである『メモリーズオフ』のものに、内容が変更されている。



STEINS;GATE
Official After Story

作：谷崎 央佳

Profile▶▶▶谷崎 央佳（たにざきおうか）　作家・冲方丁氏の文芸アシスタントを経て「ベクシル～ my winding road ～」（ガガガ文庫）でデビュー。他の著書として「気になるあの娘はエロゲンガー！」（HJ文庫）がある。また、『STEINS;GATE』に参加するなど、ゲーム・シナリオライターとしても活躍中。現在は「FLAT」に所属。
監修：林 直孝（5pb.）、ニトロプラス　　協力：ゲームジャパン編集部

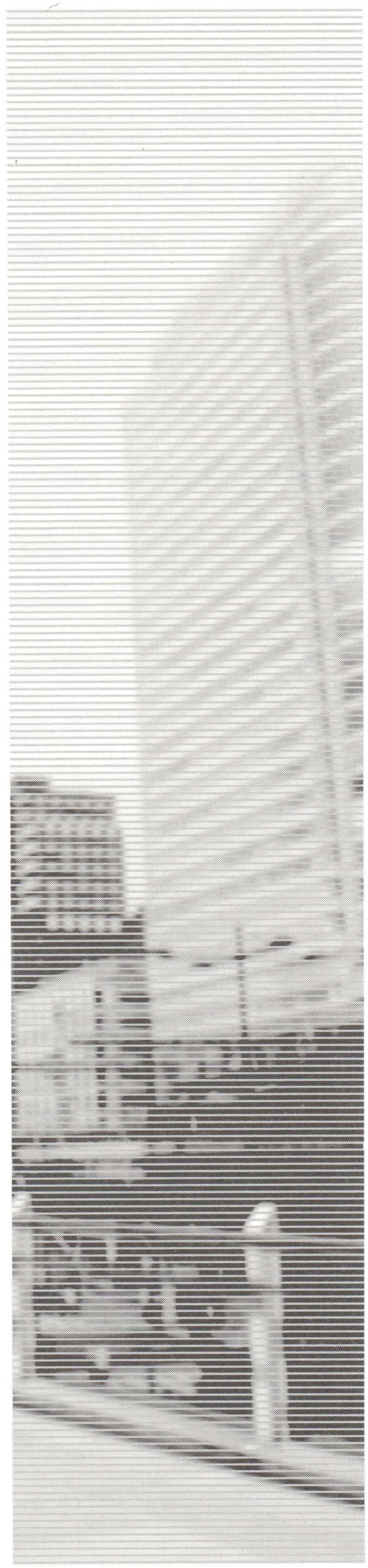
災厄降誕のホーリーデイ

STEINS;GATE Official After Story

　吐き出す息が白い。俺は、ＵＰＸ前の横断歩道を駆け抜け、もうだいぶ街になじんできた新名所、ガンバムカフェの前で体を二つに折って、大きく息をついた。
　肺が、もっともっとと酸素を求める。喉の奥が乾ききっている。かすかに血の味までするような気がする。駄目だ……。こんな風にいくら探し回っても、あの小さな姿は見つからない。
　もっと体力をつけておけばよかった。そう、あいつならもっともっと、走り続けることができたろう。もうこの世界のどこにもいない、お下げの少女のことを思う。ビンテージ風のジャージに、すらりと伸びた手足。まるで野鹿のような、女性アスリートもかくやと思わせるあの風貌のことを。
　そして……次に浮かぶのは、ある少女の姿。強い意志を秘めたすみれ色の瞳、小柄な体にまとう、挑戦的な気概と知性に満ちたオーラ。あいつなら、もっと知的に、機転を利かせてこの難局を打開できたかもしれない。
　だが……今は彼女はいない。俺のそばにはいない。
　くそ、弱気になるな！
　己自身を叱咤しながら、天を仰ぐ。真冬の秋葉原の空は、いつしか灰色に曇りはじめている。降水確率０％という予報は、ひどく的はずれなものになるかもしれない。そう、しょせん俺たちには、世界のすべては予測不可能なのだ。心中でひとりごちた時、携帯のコール音が鳴った。まゆりからだ。携帯を抜き、飛びつくように通話ボタンを押す。
『オカリン……駄目だよ、目印のあるところ、ぜんぜん見つからないよぉ……』
　泣きそうな声。断崖を転げ落ちるように、絶望的な気分に飲み込まれそうになるのをなんとか踏みとどまる。俺だっていっそ泣きたい心境だが、今はまゆりを弱気にさせたくない。必死で檄を飛ばし、次の周回地点を指示する。
　ルカ子からは連絡はない。ダルも必死でネットを検索しているだろうが、今のところ成果はあがっていないようだ。メイクイーン＋ニャン²での仕事があるフェイリスの申し出は辞退し、執事の黒木さんに動いてもらっているが、こちらからも特に報告はない。つまり、捜索はまったくうまくいっていないということだ。あの小さな姿を、この巨大な街の中で見失ってから、数時間が経とうとしている。ミスターブラウン、萌郁、どうして電話に出ない……？　やはり仕事というのは、ＳＥＲＮがらみなのか……？
「畜生っ！」
　大声で悪態をつく俺に、周囲の人々が奇異な視線を送り、急ぎ足で離れていく。

分かっている、やはりすべての責任は俺にある。いったい、どうしてこんなことになってしまったのか。つい一時間前までは、ごく普通の日常のはずだったのに。始まりは……例によってラボからだった。

凍てつく風に襟を立てる。
肌色の面積がやけに多い、美少女ゲームのビラがビルの間を吹き上げられていく。
俺はちょっと重いビニールのレジ袋を指先でブンブン回しつつ、いかがわしいピンクビラやら引っ越しサービスのチラシやらが溜まったポストを尻目に、うらびれた雰囲気のブラウン管工房脇の階段を上がった。靴の音が、冷えた大気の中にいっそう響くようだ。少しきしむ鉄製のドアを開ける。ラボに入ると、毛糸と肌の隙間に指をさし入れ、首元を覆うマフラーを解く。
部屋には石油ストーブが一つある。不燃ゴミの日にラボメン総出で拾ってきた逸品で、大変重宝している。さっそく暖を取ろうと手を伸ばしたが、すでに大きな肉塊がその前にうずくまっていた。
「ダルよ、いいかげんそこから離れないと、炙り肉になってしまうぞ。そこらで売ってる七面鳥のごとくな。いや、ドネルケバブか」
「ぬふぅ。ひどいこと言いやがりますねオカリンは」
輝く蜜柑色の炎に手を翳してがくがく震えていたダルは、すぐに口を３の字にひん曲げて不平そうな顔をした。変なところで異次元スキルを発揮する男だな、こいつは。
「それだけ皮下脂肪があるのだ、寒さには強いはずだがな」
「ンモー！　寒いものは寒いのっ！ いくら皮下脂肪が厚くたって！」
「トゥットゥルー♪　オカリン、寒いのはみんな一緒なんだからぁ、ダルくんだけを責めちゃいけないと思いまーす」
椅子に腰かけ、ちくちくと裁縫をしていたまゆりが顔を上げ、にっこり笑顔で優等生的発言をする。
「おっ、新作の衣装か？　例によってルカ子に着てもらうのか？」
某安売り量販店で買ってきたドクターペッパーの500ミリペットを、冷蔵庫に次々と押し込みながら訊ねる。
「うん、るかくんも冬コミ、楽しみにしてくれてるのですー。年末の大舞台に向けて、まゆしぃ☆も張り切って腕を振るっちゃいまーす」
まゆりは宣誓するように片手を挙げ、また、ニコニコと笑顔を浮かべた。
それにしても……平和だ。俺は携帯電話を取りだし、耳に当てた。
「俺だ。——今はすべて平和裡に事が運んでいるが、なにもかも順調すぎてかえって胡散臭い。我らを泳がせるだけ泳がせておいて一網打尽にしようとする国家的陰謀の布石かもしれん。くれぐれも警戒を怠るな。エル・プサイ・コングルゥ」
携帯をポケットに挿す。
「またまた出たん？　厨二病キタコレ」
ダルが大げさに肩をすくめたが、俺は余裕ありげにニヤリと笑い返してみせた。
さすがに厨二病的言動だという自覚はある。だが、俺にとって、これはすでに儀式。過酷な体験とは無縁な、穏やかな日常の継続を確認するためのもの。心を鎧う精神的余裕があることを確かめ、心の平静を保つ。つまりは、数ヶ月前のあの悪夢の記憶を忘れるため……なのかもしれなかった。正直まだ俺は、夜中に時々、あの一連の出来事の夢を見て、飛び起きることがある。そんな時はいつも、首筋から背中にかけて汗びっしょりになっているのが常だ。ぜいぜい息をつきながら「消えてしまったはずの世界」の記憶に怯える。粘つく血溜まり、生気が抜け暗い穴となった瞳、力なく垂れ下がる白い腕、そして色の薄い抹茶ゼリーのように崩れかけた——もうたくさんだ。何度も何度も見つづけることになった死の無限回廊、合わせ鏡の生き地獄。だが、そんな悪夢に苛まれることも、次第に減ってきてはいる。時が経





てば、世界は回復する。あらゆる物語は、日常に収斂する。

　実際にここ数ヶ月、極めて世界は平和だった。

　この俺、鳳凰院凶真こと岡部倫太郎に、まゆしぃ☆こと椎名まゆり、そしてダルこと橋田至。夏が冬に変わったからといって、俺たち三人は少しも変わらない。相変わらずな日々を過ごしている。日常というのは連続する変わり映えのしない日々のことだ、という事実を、改めて噛みしめる。そうなのだ、そういう意味でなら、秋に退院してからこの数ヶ月はまちがいなく「日常」そのものだった。

　変わったことといえば——

「むっ……」

　ＰＣをスリープモードから復帰させた俺は、メールボックスに一通のメールが届いていることに気づいた。急いでマウスを動かし、クリックしてメールを開く。

TO 岡部倫太郎さま　FROM　マキ

件名：さびしいです

最近……旦那がかまってくれません。

口が堅くて、秘密が守れる人、ご連絡ください。

▼重要▲ゲスト様!!本日より≪永久無料≫

完全昇格※24時迄※

「……」

　萎える。激しく萎える。一気にテンションが下がっていくのが自分でも分かった。通販でなんかをポチった時、検索ロボットにメアドを拾われでもしたのか。迷惑メールのすべての送り主よ……死に絶えるがいい！　呪念を送りながら、削除フォルダにメールを放り込む。失意と同時に、ほぅっと自然に息が漏れた。

「オカリン、またメールきてないかチェック中なん？　携帯の次は、ＰＣもなめまわすようにウォッチですかそうですか」

　ダルが呆れた顔で言う。

「オカリン、イイねー。やっぱりリア充さんは違うねー」

　まゆりまでも、ちょっといたずらっぽい笑みを浮かべて、流れに乗ってくる。

「なっ……」

「夏休みが終わって気がついたら、親友がリア充にクラスチェンジしていたでござる……それ、なんて泣きゲー？」

「なにを言うか。俺はクリスティーナとはなんでもないのだ！　……下卑た推測はやめてもらおうっ！」

「推測もなにも、牧瀬氏の名前なんて一言も出してねーし……だいたい男のツンデレ、萌えねッス。氏ねよなマジで。出会ったその日から運命でした……といわんばかりの駆け足モードでさ。まさにデスティニー・オブ・ラブ？　ラブ・オブ・サンダー？　僕は今、泣いている……泣いているんだお！」

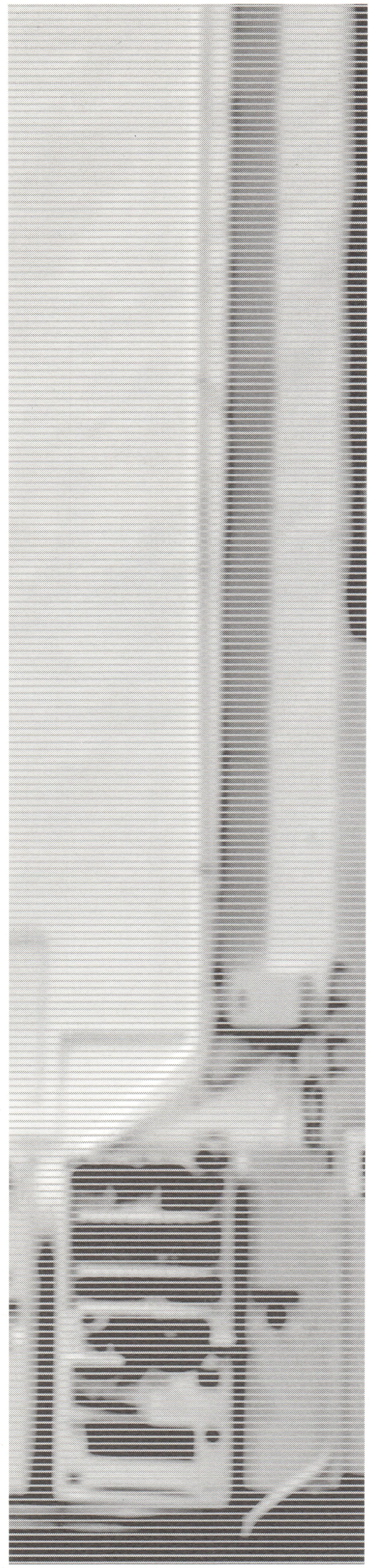
「クリスちゃんは可愛いし、頭もいいしー。安心してオカリンを任せられるよー♪でもね、クリスちゃんなら、プライベートなメールは、きっとラボのＰＣには出さないんじゃないかなーってまゆしぃは思うのです」

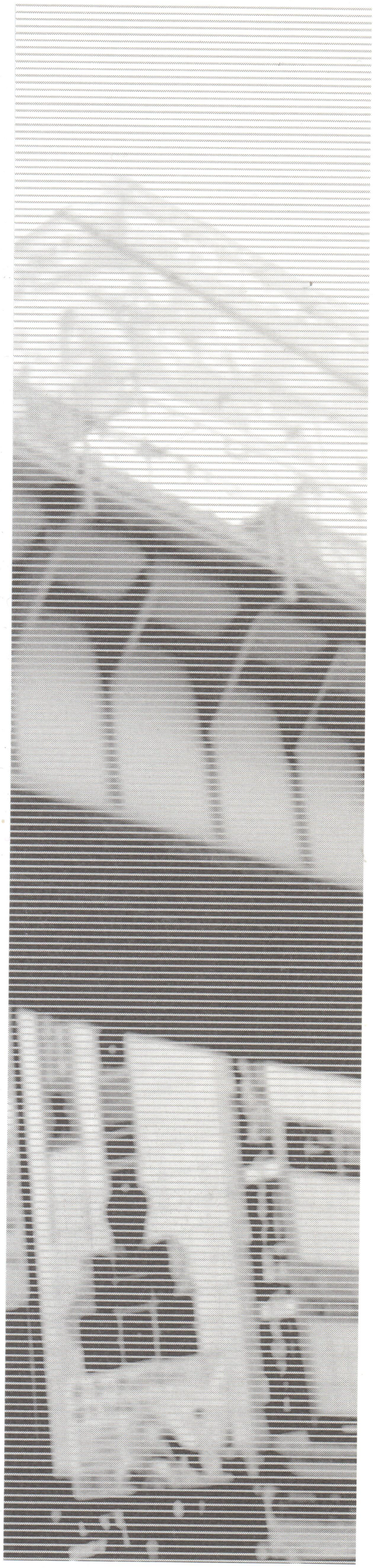
「牧瀬氏はあれでけっこう、ロマンチストだからぬ。夜ごと行き来する、愛の交歓メール……くおお、やっぱり氏ねよオカリン氏ね。高い国際メール打ちすぎで、携帯が止まる超展開を希望」

　ダルとまゆりが口々に言いつのる。俺は顔の表面温度が、わずかに上昇したように感じた。

「だから、そういうのではないといっておろうが！　た、ただ、とある研究について秘密裏に意見交換をだな……！」

「ハイハイ、この世のあらゆる愛の秘密を解き明かす、12番目の理論を二人して絶賛研究中なんですね分かります」
「バ、バカを言うな、俺は狂気のマッドサイエンティスト！　断じて野心を忘れ色恋にかまけるようなことはせん！　そもそも助手は今、アメリカにいるのだし……」
「あのねぇ、もうちょっと、オカリンからも連絡してあげたほうがよくないかなぁ？　クリスちゃんも、そのほうがきっと嬉しいと思うんだぁー」
「……」
　ぶっきらぼうに黙り込む俺だった。彼女とは本当になにもない。時々、まあ、そこそこ頻繁に、メールをやりとりしているだけの仲で……。
「クリスティーナは今、大事な研究で忙しいのダ！　俺は彼女の重荷になりたくナイッ！　ひゅーひゅー！　男だね、オカリン！　そこにシビれる、あこがれるゥッ！」
　ダルの口真似が、ますます俺のカンにさわる。クソッ、まったく人をイライラさせるのが上手いヤツめ！
「ダルよ、いい加減に——」
　その時、ドアのノック音が、俺の声をさえぎった。
「ちょっと、邪魔するぜ？」
　返事も待たずに無遠慮に入ってきたのは、筋肉質のむさくるしい大男だった。この下のブラウン管工房の店長・天王寺裕吾だ。
「お、おお……ミスターブラウンか。なにかご用ですか？」
　正直、家賃を滞納気味な昨今は、あまり見たくない顔だが……今このタイミングで現れてくれるとは、今回はグッジョブといわざるをえない。
「言っておきますが、家賃ならすぐには払えませんよ。先日新しいガジェット『携帯電話型レーザー光線銃』と『アイテムゲッター・ロボ参号乙型』の開発に着手したばかりで——」
　ちなみに後者は、ラジコン・ロボを改良してマジックハンドを装着、ヴィー・リモコンで操作できるようにしたものだ。ワゴンセールの奥の中古ゲームからタンスの裏の100円玉まで、なんでも拾ってくることができるぞ。
「おめえに用なんてねえ。しっかし、相変わらず無駄に偉そうだな、おめえはよ……」
　よく見れば、腕を組んだミスターブラウンの隣には萌郁が立っていた。相変わらずというか、存在感が希薄だ……。俺と目が合うと、あるかなきかの、かすかな会釈を送ってくる。まあ、初対面の時のようにメールをいきなり送りつけてこないあたり、進歩はしているのだろうが。
「用があるのはまゆり嬢だ。ウチの綯のことでな」
　ミスターブラウンは自分の背後に視線をやった。その太い脚にしがみつくように、一人の少女が立っていた。天王寺綯——俺が勝手に小動物と呼んでいる、小学六年生の女児。そのあどけない姿は、この粗暴な大男の娘だとは、にわかには信じられない。
「実はな、まゆり嬢に、しばらく綯を預かっててほしいんだよ」
「えぇー、まゆしぃにー⁉」
「なん……だと⁉」
「わお、綯たんを？　ょぅι"ょキタコレ」
　目を輝かせたダルに、ミスターブラウンはギロリと殺気のこもった一瞥を投げかける。ダルは一瞬で石化し、ばらばらにくだけちった！　……気がした。
「わりぃが急な用事でな。このバイトも連れて、出かけなきゃならなくなったんだ。ちっとばかし遅くなる可能性もあってな……」
　今日はクリスマス・イヴだぞ。この時期に、普段からヒマヒマのブラウン管工房が、いったいなんの用事があるというのだ。まさかケーキ屋に商売替えしたわけで





はなかろう。
「しかしですね、ミスターブラウン。ここは人類の英知が集まる未来のための砦であって、子供の遊び場では……」
「おめえの意向なんざどうでもいいし、俺はまゆり嬢に頼んでんだ。なあ、どうだいまゆり嬢？　綯も嬢ちゃんに懐いてるしなあ」
「えっとえっと、まゆしぃは全然かまわないのですけど……やっぱりオカリンたちもいたほうがー……」
　ちらちらと俺を見る。いいぞ、その忠誠心は賞賛に値する。
「そうです、さすがに横暴ですよ、ミスターブラウン。そこの椎名まゆりは、そもそもラボメンナンバー００２なのですから俺の許可を得るべきだ」
「ちっ、そうかいそうかい。仕方ねえな、じゃあおめえにも頼んでやるよ、岡部。ついでだから、家賃ももう少し待ってやってもいいぜ？　だが、綯をちっとでも怖がらせたり泣かせたりしやがったら……その図体を折りたたんで、駅前のホノデンビルのてっぺんから吊るしてやるからな！」
　しゃべりながら首をぐりぐり回して肩を動かす。ゴキリ、ゴキリと野太い骨の鳴る音。まるで筋肉を、より適切な位置に落ち着かせようとしているかのようだ。
「むぅ……」
　俺はその「有言の圧力」に押されながらも、あごに手を掛け、考え込んだ。
　ミスターブラウンと萌郁がわざわざ一緒に出かける用事……「ＳＥＲＮ」「任務」という単語が瞬時に頭をよぎる。だが、俺は即座にその思考を停止させた。俺は「今」が大事だ。今、この場所にいるみんなとの時間が……この上なく大切だ。守りたい場所、守りたい時間。失いたくないものを、俺はもう持っている。その価値も知っている。だからこそあの夏以来、俺は彼らのことを詮索するのをやめた。彼らの裏の顔がなんであるのか、いや、そもそも「ここ」では裏の顔を持っているのかどうかさえ、知ろうとは思わない。知らないからこそ、気の置けない隣人同士でいられる。そう、大人にはいろいろあるのだ……。
「一人でお留守番……では、ダメなんですか？」
　恐る恐る切り出してみる。
「ひゃっほう！　一人でできるも～ん！」
　……黙ってろ、ダルよ。無駄にこの牙獣種を刺激するな。
「綯はすごく賢いし、とてもいい子でしっかりしてるから、無理じゃあねえがな」
　気色悪いからニタニタするのはやめろ、ミスターブラウンよ。そのゆるんだ口に、貴様の嫌いなメザシを一抱えほど突っ込んでやるぞ？
「最近はガキを専門に狙う例の誘拐組織の噂もあるし、この界隈も物騒だしなぁ。一つ頼まれちゃくれねえか。一応、連絡用の携帯も、綯に持たせておくからよ」
　よく見ると、綯の奇妙な黒い生き物型ポシェットから、最新鋭タイプと思しき携帯のヘッド部分がのぞいている。わざわざ買い与えたのか……親バカはこの際見逃すとして、組織ってのは、最近ニュースで取りざたされているヤツのことか。もちろんＳＥＲＮではないぞ。なんでもロシアン・マフィアとか、なかなか物騒なものとの関連が疑われてるらしいが……。
　迷っているうち、まゆりがおもむろに言葉を発した。
「オカリン、いいんじゃないかなぁ。綯ちゃん、イヴにひとりぼっちは可哀そうだよー」
「い、いや……しかしだな……」
「ねえねえ、お願いだよー」
　まゆりが両手を胸の前で組み合わせ、懇願の体勢に入る。う……なんとなく、捨てられていた子犬を飼っていいかとねだられているような気分になった。
「ま、まあ……お前がそういうのなら考えんでもない……が」
　あの夏から秋を迎え、さらに数ヶ月。ラボの中で変わったことの第二としては、まゆりのこの懇願に、俺がちょっと弱くなったこと。というわけで、次の瞬間、一抹

の不安は感じつつも、俺は重々しくうなずいてしまっていた。

「えっへへー♪　絢ちゃん、こっちおいでよー」
　まゆりが作りかけの衣装を脇のソファの上に置き、絢に向かって手招きする。
　まゆりにだけはなついている小動物は、父親の背後からいそいそと離れると、彼女に近づいていった。まゆりが膝立ちの姿勢になって頭をなでるころには、すっかり笑顔だ。ラボの空気が変わる。絢はくすぐったそうに笑いながら、口元をゆるめている。ミスターブラウンは顔をくしゃくしゃにして目を細め、ダルまでが、邪心から解放されて浄化寸前の悪役のような、穏やかな微笑をたたえてその光景を眺める。まるで小汚いラボの一角に、ここにだけぽっかり春が来たような……。
　この包み込むように相手の警戒を解かせ、心を落ち着かせる能力は、間違いなくまゆりの天性の才能だ。以前の俺なら『ヒーリング・オブ・ロード』、とでも名づけたかもしれない。
「むぅ。とりあえず、まゆりに任せておけば心配なさそうではあるが……」
「ハーイ、まゆしぃにお任せなのです☆　お仕事頑張ってきてね、店長さん♪」
「お仕事頑張ってきてね……？　女児と帰りを待つおさな妻、萌え」
　だめだコイツ…もはやなんとかしようもない。末期症状を呈しているダルは、放置決定。
「おお、ありがてえ。恩に着るぜ、まゆり嬢」
　ミスターブラウンが胸が悪くなるようなウインクを送ってよこし、萌郁はこくこくとうなずいてみせた。
「……絶対になんか、お土産買ってくるからな！」
　ミスターブラウンは切なそうな顔で言い、萌郁は無表情のまま、二人そろってラボを出て行った。鉄製のドアが外の冷気を締め出し、ガチャリと閉じられる。
「ほーら絢ちゃん、オカリンおじさんだよー」
「お兄さんだと言っている」
　まゆりは絢の背後から小脇を抱えるようにし、彼女を俺のほうに向かせる。
　視線が合った。目は心の窓——いや、鏡だったか？　はてさて、どっちが正しい格言だったろう？
「……」
　自分の顔の表情筋がぴくぴくと痙攣するのを感じた。なんというか、ひどく接しづらい……。
　あの哀しみの復讐者はもうどこにもいないはずだ、と理性では分かっている。萌郁をこともなげに殺し、俺をいたぶり、肉を、傷をえぐった。激痛と肌を伝う生ぬるい血の感触……もちろん今、ここにいるのはただの無害な女児だ。それは分かっているのだが。
「……」
「……」
　結局、十秒ほど顔を突き合わせながらも、俺と絢は互いに一言も発せず、会釈のようなものすら交わせなかった。だが、なにか言わねばならない。なにかを。
「学校のほうは……どうだ？　楽しいか？」
　沈黙が俺に、つまらない質問をさせた。
「……まあまあ、です」
　こちらの緊張が伝わるのか、絢も能面のようなこわばった表情で答えた。
　会話のキャッチボール、ただしお互いに球種はフォークボール、といったところか。き、気まずい……。お互い愛想はいいといえないタチだ。そもそも女児との自然な会話のノウハウなぞ、俺の白衣のポケットからは、逆さに振っても出てきはすまい。
「もうオカリン、しょうがないなぁ。ほらほら、こっちはダルくんだよ。身体は大きいけど怖くないよー」
　俺と絢の間に流れる微妙な空気を払拭すべく、今度はまゆりは絢をダルと対面





させる。おいおい、あのＨＥＮＴＡＩ紳士に、不用意に小さいお子様を近づけるとは……まゆりめ、俺にやれないことを平然とやってのけるッ！
「綯たん、改めてヨロシク！　僕は橋田至、人呼んでスーパーハッカー。胎児から妙齢のおねいさんまで、この世のすべての女性の味方だお。でもバアちゃんだけはカンベンな」
　ダルは首を少し傾け、顔に陰影を刻んで不敵な二枚目的笑みを演出しようとした。小粋に親指を立てて見せる。
「……」
　A.T.フィールドもかくやという、無言の絶対障壁。たじろいだダルは、「もいっちょ、ヨロシク！」と再度のコミュニケーションを試みたが、これも完全完璧に無視される。かくして、巨体に埋めこまれたガラスのハートは、キュピーンと澄み切った音を立てて打ち砕かれた。一瞬にして真っ白に燃え尽き、その場に崩れ落ちるダル。やれやれ、ここは一つ、俺が再び立ち上がらねばなるまい。
「フゥーハハハハ！　我が千年王国のいしずえ、我が野望の牙城、我が秘密の花園たる未来ガジェット研究所へようこそ、天王寺綯よ！」
　架空のマントをばさっと翻し、俺はけっこう久しぶりに「鳳凰院凶真」となって自分を鎧った。さっきまでのぎこちなさはどこ吹く風とばかりに、高らかに声を発する。俺と綯の間の妙な緊張感は、たちまちひなたの薄氷のように消え失せた（あくまで俺の視点からは、だが）。いいぞ、やはりこのモードは効果絶大だ。
「せっかくの来訪者だ、我が研究所の英知の精髄、未来ガジェット群を披露せねばなるまいな！　さあ、遠慮することはない！」
　──その後、俺はえっちらおっちらと奥のスチール棚と机を数回往復して、幾多の発明品を綯の目にさらした。
　１号機『ビット粒子砲』。２号機『タケコプカメラー』。３号機『もしかしてオラオラですかーッ！？』。４号機『モアッド・スネーク』。５号機『またつまらぬ物を繋げてしまったby五右衛門』。６号機『サイリウム・セーバー』。７号機『攻殻機動迷彩ボール』……ちなみに、８号機は永久欠番だ。
　どれもこれも今にしてみれば、実用性に乏しいガラクタばかり。だが、綯のような女児には十二分に興味を惹く対象になるはず……と思ったのだが。
「……」
　綯は『タケコプカメラー』と『もしオラ（略）』を手に取って吟味したのち、それをすぐに元の場所に戻し……そのまま、床に目線を落として黙り込んでしまった。くそ、確かにくだらんが、これでも未来ガジェットは飾りじゃない。小動物にはそれが分からんのか。
「わわー？　これ、オカリンやダルくんが一生懸命発明したものなんだよー？　じゃあじゃあ綯ちゃん、こっちは？　こっちはー？」
　まゆりは今度は『ビット粒子砲』を左手、『タケコプカメラー』を右手に持ち、綯に向けてほらほらと差し出してみせる。
「……」
　綯はそのうち『ビット粒子砲』を受け取り、さらに足元からガジェットを一つ手に取った。『サイリウム・セーバー』……そしてさらに、小首をかしげたあと『モアッド・スネーク』に興味ありげな視線を向ける。
「……!!」
　俺はまたも戦慄した。『ビット粒子砲』と『サイリウム・セーバー』、さらに見た目はクレイモア地雷さながらの『モアッド・スネーク』。この３つの要素が指し示す共通点は……武器型。あの悪夢の中で何度も嗅いだ、むせるような血の匂いが蘇る。小動物は、武器類を模したガジェットに興味があるということなのか……つまり、やはりこの女児の内には、未来で冷酷な復讐者となる資質が……？
　その時、またもやノックの音がした。なんなんだ、千客万来だな。
「カギは開いている。入っていいぞ」



「お邪魔、します……」
　そっとドアを開けて入ってきたのは――ルカ子だった。今日は巫女服ではなく、ジャンパーを羽織ったカジュアルな装いだ。
「岡部さん、橋田さん、まゆりちゃん、こんにちは」
「ルカ子よ、減点１だ」
　俺は立てた人さし指をゆっくり左右に振る。
「えっ？」
　ルカ子が一瞬。きょとんとした表情を見せる。
「何度言えば分かる！　我が名は鳳凰院凶真！　この世に比肩する者なき、狂気のマッドサイエンティストだ！」
　鳳凰院凶真――そう、それはわが真名。一般人と自らを峻別するためにつけた名前――だったのだが、最近は名乗ることもめっきり減った気がする。
　しかしそれでも、ルカ子の登場はこの上なくグッド・タイミングだ。一瞬よぎった恐怖と悪寒を払拭するためにも。かくして、鳳凰院凶真は演じられ続ける。舞台は続けられなければならない。
「ああそうでした、すみませんおか……凶真さんっ」
　ルカ子が恐縮したようにあわてて頭を下げる。
「まだ足りん！　例の言葉はどうした！」
「ああ！　え、えっと、エル・プサイ・コンガリ……」
「エル・プサイ・コングルゥ！　いったい何度言えば覚えるのだお前は！」
「そういやオカリン、前々から思ってたわけだが、『狂気』の『マッド』サイエンティストって意味カブってね？」
　真っ白なフェイズシフト装甲解除状態から復帰したダルが、横合いからツッコミを入れてくる。
「黙れ外野。まったく……ルカ子よ、何度言えば理解してくれるというのだ。いいかげんに我が弟子としての自覚をだな……」
「わっわっ……ボク、頑張りますから……」
　ルカ子は例によって涙目になりながらも、ふと、隣の綯に気づく。
「凶真さん、この子は？」
　ルカ子が俺に問いかけてくる。
「綯。天王寺綯」
「え、天王寺っていえば……？」
「そのとおり。ブラウン管工房のミスターブラウンの娘だ」
「ああ、なるほど、そういうことなんですか。――はじめまして、綯ちゃん。ボク、漆原るかといいます」
　ルカ子は、独特の柔らかい微笑みを浮かべていう。
「なんだ、ルカ子とは初対面か？　意外だな」
「はい、何度か見かけてはいましたけど、きちんと挨拶するのは……どうぞ、よろしくお願いします」
　律儀な性格のルカ子は、相手が女児にも関わらず、丁寧に一礼した。
「……よろしく、おねがいします。るか……おねえちゃん」
　綯も、ルカ子にしおらしく頭を下げる。
「え？　お姉ちゃん……？」
　意外そうにつぶやくルカ子。俺は高笑いする。
「フゥ～ハハハ！　騙されたな、小動物よ。ルカ子はれっきとした男だ！」
　その声が大きすぎたのか、綯は一瞬、ビクリと身を震わせる。そして、急いで手近な人物の後ろにまわろうとして……足をもつれさせた、ように見えた。
「あっ」
　自分の後ろに隠れようとした小動物の危機を察し、ルカ子が手を伸ばす。だが綯はその手を取ることはせず、さっとルカ子の腰に手を回してしまった。自然、ルカ



子に抱きつくような姿勢になる。
「え？　あ、あの……」
　動揺するルカ子だが、それでもおずおずとしゃがみこみ、綯の頭をなでた。
「ふふふ…」
　あろうことか、綯はにっこり微笑んでいる。釣られて、ルカ子も笑顔になる。二人の間には、一瞬にして親密な空気に満たされた空間ができあがっていた。
　なんと……俺とダルにはあんなに頑なだったというのに。ううむ……「ただし美人、イケメンに限る」。そんな言葉が頭をよぎった（む、ルカ子はどっちだ？　むしろ両方か？　いや、今はどうでもいいな）。
　そう、今はどうでもいい。問題は綯が実質的に、ルカ子をもう篭絡してしまったということだ。侮りがたし、小動物……そう思っていた時、ふと、綯と視線が合った。
　ん？　こいつ今、視線を不自然にゆっくりとそらさなかったか？　俺に怯えてとっさに、といった風には見えなかった。なにか、あのそらし方には意図的なものが感じられたような……。
　俺はハッとする。ううむ、さっきのはルカ子が抱き止めてくれることを予想し、わざとよろめいてみせた……？　好みの男子（？）を策略をめぐらして巧みに篭絡する……そんな邪悪な思考の芽が綯にあったとしたら、それは未来のスイーツ（笑）ならぬ、悲劇の発生を暗示しはしないか？　まさに疑心暗鬼。ううむ、いったん疑いだせば、なにもかもが灰色に見えてくる……。
　そんな俺の疑念を知ってか知らずか、綯は急に元気になってあの最新型携帯電話を取りだし、フラップを開いた。
「るかおねえちゃん、私の電話と赤外線通信しようよ……いいでしょ？」
「えっ？　でもボク……」
　さっき知り合ったばかりの綯が、いきなり積極的にそんな提案をしてきたことに、ルカ子は面食らったようだ。
「いいから、ほらほら」
「あ、あう……」
　あれよあれよというまに、ルカ子は赤外線通信により、携帯番号を交換させられてしまった。一見、無邪気な子供が、無垢さゆえの押しの強さを発揮したように見えるが……怪しい……。
「あはは。るかくんと綯ちゃん、もう仲良しさんなんだねぇー」
　まゆりが二人に近づいていくと、綯はルカ子の腰に抱きつくのをやめる。次に、さっと右手を差しだすと、まゆりの手をとった。左手はルカ子の手を握っているので、自然とまゆりとルカ子、両方と手をつないでいる形になる。両手に花か。さらに次の瞬間、綯は稀にミスターブラウンに対して見せるような、甘えた調子で言葉を発した。
「あのね、るかおねえちゃんとまゆりおねえちゃんにお願いがあるの……私、外に遊びに行きたいな」
「え……外に？」
「うん。ここ、退屈でしょ？　だから、街に出ていろいろ見て回りたいの」
「……ということらしいですが。どうしますか、凶真さん？」
「オカリン、一緒に行こうよー」
　くそ、人類の英知と未来への可能性に満ちたこの未来ガジェット研究所が、退屈だと？　少々シャクだったが、その時、俺の頭の中に閃きが訪れた。
「ふむ……仕方ないな」
　思うところがあり、俺はわざと重々しくうなずいてみせた。
「えーっ、このクソ寒いのに出かけんの？　マジで？　凍死すんだろ常考」
　ダルはさっそく文句を言いはじめたが、俺が制する。
「いいからとっとと準備しろ。まゆりにルカ子、お前たちもだ」

「うんー、分かったよー♪」
「はい、凶真さん」
不満顔のダルは、それでも椅子の背に被せてあった厚手のジャンパーを拾い上げ、ニコニコ顔のまゆりはハンガーのダッフルコートを外し、羽織りはじめた。
ラボに現れたばかりのルカ子と同様、さっき外から戻ったばかりの俺は、まだ防寒コートを着たままだった。ただ、マフラーだけはまた巻きなおさねば。
実は、先ほどそれとなく外出を了承してみせたのには、考えがある。この小動物は、もしかすると危険分子かもしれない。万が一、綯があの世界線での邪悪な姿につながるような、秘めた本性を隠し持っていたら……早めに兆候を察知し、考えねばならん……しかるべき対処を！　もちろん、ここでは“ミスターブラウンの死”という事実は存在しない。あの無残な因果を生むトリガーは、引かれてはいない。それでも、もしかしたらということがある。
「バタフライ・エフェクト」「ほんのささいな出来事が」「悲劇的な未来につながる可能性」……そんな言葉が、次々と頭に浮かんでは消えた。それには実験と観察が必要だ。つまり、あのモルモット的小動物を狭いラボではなく外でさまざまな刺激にさらして、反応をうかがうのが適切……おっと、その前に。
さっと周囲を見回し、誰も俺に注意を払っていないことを確認する。それから、おもむろに取り出した携帯を操作。
「……ううむ」
メールは、来ていない。最近、研究が以前に輪をかけて忙しいのだ、と言っていたな。文面や絵文字からも、彼女の生活が充実している様子が伝わってきていた。仕方がない。それに、忙しい時ほど、頻繁にメールをされるとかえって面倒だろう。そんな気がする……そうだ、ここは俺が我慢すべきだ。
東京を離れる前、楽しそうに次の研究テーマを語っていた彼女。あの笑顔や瞳のきらめき、そこに宿る知性の輝きを思い出し、俺は軽く肩をすくめた。
その時。俺はふと、視線を感じて振り返る。そこには……綯が立っていた。
「……」
まゆりたちに向けていた笑顔はどこへやら、綯はまた、無表情にこちらを見ていた。と思ったら、さっきと同様、すぐに眼をそらしてしまったが……その前に一瞬、顔をしかめなかったか？　俺の疑念のせいだろうか？
(……チッ、厨二病にピザデブ、お邪魔虫が２匹も)
そんな心の声が聞こえた気がして、俺は少し寒気を覚え、マフラーをさらに強く締め直した。

その日の列島は寒冷前線にすっぽり覆われつつも全国的に晴天、降水確率は０％。身を凍らせる寒風さえ気にしなければ、この上ない行楽日和だった。
店先から流れだしたジングルベルのテーマが通りに満ち、白い縁取りが施された赤服に、ポンポンのついた赤帽子——つまるところサンタクロースの格好をしたメイドたちがチラシを配っている。むむ、裾が短い……。寒くはないのか、しかし。
「うわわー、可愛いサンタさんたちだねー。あくしゅあくしゅ」
まゆりはサンタコスのメイドさんからチラシを受け取るついでに、握手を交わして記念撮影までしてもらっていた。まゆりもネコミミ状のイヤーカバーをしているので、傍目にはまるで、ネコミミ娘とミニスカサンタのツーショットに見える。ルカ子は少し恥ずかしそうに、綯も無邪気な笑顔でそれに加わる。
「ダル、どうした？　お前も記念撮影してもらわんのか？」
「オカリンも知ってるっしょ？　僕はこういうの、嫌いなの」
うんざりしたようにダルは答える。
「ん？　そうだったか？　以前は、サンタコスに萌えていただろう？」
「やめてくれよオカリン……そんな青い時代は、とうに卒業したお。聖なる日に性





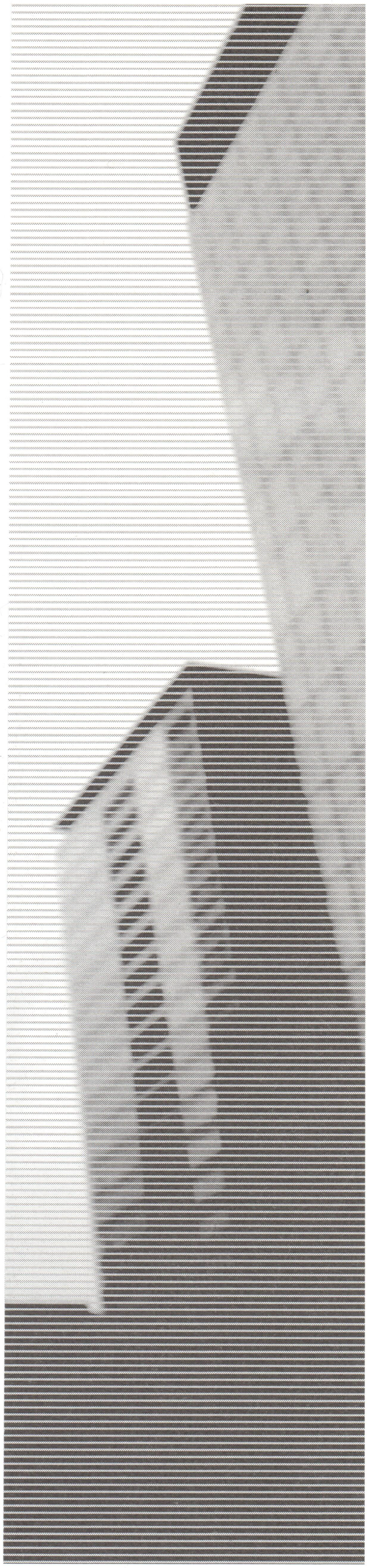
なる行為に及ぶ男女を僕は憎む。ゆえに僕はクリスマス・ソングもこの日も疎み、軽蔑しきっている。あらゆる宗派と僧侶、修道士、修道女はボクの敵……」
「なにを今さら僻むのだ。お前には二次元の世界があるだろうに」
　俺はダルの肩をポンと叩いて励ます。だが、逆効果だったようだ。ダルのつぶらな瞳がしばたいたかと思うと、一気に潤んでいく。
「うう、オカリン……なんだよなんだよその上から目線！　リア充の気配ですね分かります！　ヤツだリア充、ヤツがくる！　マジ氏なすぞ！」
　すっかりネットをめぐる日常に溶け込んで、耳慣れてしまったはずのその単語が、今日はチクリと胸に刺さる。
「……リア充、か」
　俺は苦笑し、小さく呟く。
「違うさ」
　そんなわけあるか。そう、そんなわけあるか。俺はとある懐かしい口調を思い出して、我知らず立ち止まり、空を見上げる。かすかに曇り始めた空。色のない、乾いた空虚な気分が降ってくるのを感じた。
　リア充。それは、大切な存在が傍にいる人間のことだ。今、俺の隣には――白衣をまとった小柄な少女のかたちをした、不在だけがある。胸の奥に感じる、かすかな痛み。辛いわけではないぞ……否！　断じて否！　見えないなにかと戦いはじめた俺を、ゆるめの天然ボイスが現実に引き戻した。
「オカリーン、オカリンも一緒に写真、撮ろうよー！」
　見ると、まゆりが手を振っている。
「あ、ああ……今行く」
　サンタ姿のメイドさんと一緒になった、ルカ子とまゆり、綯。このトリオには、ちょっとした華がある。気づくと、軽い人だかりさえできているようだ。いつの間にやら、チミチミ、きっちり並んでね、とダルが偉そうに列整理などしていたりして。お前はどこかの声優事務所の敏腕マネージャーか。まゆりは例によってアホみたいにニコニコしているが、数ヶ月前にレイヤーデビューはしたものの、いまいち周囲からの注目に慣れていないルカ子は、おろおろするばかり。綯も見知らぬ人に囲まれて不安なのだろう、その表情は固くなりつつある。
　――そんな中。
「ね、ねえ君、可愛いネェ。僕と一緒に、し、写真撮らない？」
「キャッ……⁉」
　綯が上げた小さな悲鳴が、周囲の和やかな空気を変えた。見ると、人だかりの中からぬっと現れた、怪しげなピザ男が綯の手首を掴んでいる。
　ろくにクシも入れられていないようなざんばら髪にバンダナ。ビヤ樽のような腹は、厳重に覆われた防寒具でかろうじて破裂を防いでいるようにも見えた。嫌がっている綯に、なおもしつこく声をかけようとしている。正体不明、年齢不詳。どうにも典型的なキモオタだな……俺は、ため息をついてかぶりを振った。
「おい、キサ――」
　マ、と言いかけた俺の言葉が止まる。
　赤い服を着て、大きな袋を持ったサンタ姿の男が、無言でキモオタと綯の間に割って入ったのだ。ちらりと赤帽子から金髪がのぞいた。見上げるほどに背が高い。近くで袋から抜き出したビラを配っていた外国人らしいが、袋が布袋ではなくナップザック風なあたり、いまいち中途半端だな。丸メガネと付け髭のために人相はよく分からないが、目の奥には柔らかい光をたたえている。
「な、なんだよぅ……」
　恨めしげに見上げたキモオタだが、サンタはただ、ニコニコしているだけ。やがて諭すかのように、人さし指を立て、ゆっくり左右に振る。
「……チッ」
　周囲の冷ややかな視線にいたたまれなくなったらしく、舌打ちを一つして、男

は、あわてて姿を消してしまった。
「すまなかった、ありがとう」
　俺は駆け寄り、サンタに礼を言う。だが彼は無言で「気にするな」というように手をひらひらと振り、しゃがみこんで綯の頭をなでる。やがて立ち上がると、彼はまた、袋から取り出したビラを撒き始めた。
　キモオタの空気を読まない振るまいに、凍りついていた周囲の時間も、またゆっくりと流れ出す。まったく、小粋なサンタだな。感謝の意味もあり、俺はサンタが配るビラを１枚受け取って、ちらりと読んでみる。
「新装開店！　ピュアハート・コスプレキャバ『ドリー夢フラグ』。明朗会計・サービス最高！　今宵、三次元と二次元が一つになる！」
「……」
　無言の俺に、横合いからまゆりとルカ子がいう。
「えっとね、オカリン……学生さんなのにね、あまり高くてえっちなのは、いけないと思うのです……」
「凶真さん……邪悪な気に飲み込まれないで……！」
「オカリン、分かるお……寂しいもんな。大丈夫、僕だけは味方だお。牧瀬氏には黙っといてやるからさ」
　クリスマスらしい、イイハナシダナーな雰囲気が、台無しだった……。

　街をぶらついた後、ダルがとっておきの場所へ案内すると言い出した。
「アキバの海は僕の海、アキバ巡りなら僕に任せておくが吉よ」
　なんだかんだで街の雰囲気に乗せられたのか、テンションが妙に上昇しているようだ。その巨大な背中に従い、俺たちは通りを歩いていく。
「なんだ、“ここ”か」
　ダルが俺たちを連れてきたのは、電気街口駅前の８階建てのテナントビル。俺にとっては因縁の地でもあるその場所は、街の賑やかさに包まれて、俺の苦い想いなどそ知らぬ顔でそびえ立っていた。来年には改装のため、一時閉鎖されるらしいが……感慨深さも無数の記憶も、すべてを押し包んで、ただ、時間は過ぎていくばかり、か。狭いエレベータが満員だったため、仕方なく俺たちは階段を上っていく。
「あれ、このフィギュア、なんとなく牧瀬氏に似てね？」
　とあるショップの店頭。「期間限定」という注意書きとともに、ガラスケースに飾られている美少女フィギュアを指さし、ダルが目を丸くする。
「む……」
　俺も目を見張った。確かに……似ている。まるでこの世界の外からこの現実を覗き見ている誰かが、彼女の姿をイメージして造形したかのようだ。まさかな。
　いや、でもなんとなく首筋がちりちりするような……俺は不意に、妙な視線を感じて……
「貴様、見ているな⁉」
　……振り返ってみたが、もちろん誰もいなかった。いや、なんとなく妙な影が柱の裏に引っ込んだ気がするが、気のせいだろうやはり。

　軽く頭を振った俺に、ダルがツッコミを入れてくる。
「……オカリンなにやっとんの？　あれ、まさかさっき、そのフィギュアに見とれとったん？」
「ふふ、思い出してるんだぁ。やっぱり愛だね、えっへへ～♪」
「ムキー！　リア充に嫉妬。ワタシ以外を見ないでッ！」
「ばっ……バカな！　ただ、細かいところまで……美しい造形だと思っていただけだ」
「はわわー、美しいって……ごちそうさまでーす☆」
「じゃあさ、早速おうちに連れて帰っちゃう？　で、服脱がせちゃう？　ついでに





下着も脱がせちゃう？　ムハー、たまんねッス」
「ざ……戯言はそれぐらいにしておけ。それよりダルよ……なぜこんな場所に我々を連れてきた？　オタ系グッズ以外の目的はなかったのか」
「え？　アキバの聖地巡りっつたらやっぱスタート地点はここっしょ、常考」
　ダル、空気嫁。だいたいその、エッチな本や、不自然に肌色の部分が多いフィギュアだってなに食わぬ顔で展示されてる場所だぞ、ここは……。そもそも、綯に妙な知識を植えつけて家に返したら、ミスターブラウンがどういう報復行動に出るか。家賃倍増ぐらいは言い渡されかねない。
　ちらりと小動物を見ると、とある可愛い制服美少女が描かれた、ゲームのポスターをぽかんと見つめている。幸いこのポスター、肌色の部分は少ないようだ。ほっとしたのもつかの間、タイトルを見てギクリとする。
　確かこれは……学園祭前日、ちょっとした怪談話をきっかけに、とある学生の一団が想像を絶する恐怖体験に巻き込まれてしまうというヤツではなかったか。この冬場に、血まみれスプラッター＆怪奇現象にまつわる数々の衝撃的展開がプレイヤーを恐怖のどん底にたたき落とすという、「マジでトラウマ」などとネットで話題になっていたゲームだった。タイトルからして血を連想させるあたり、危険きわまりない。ううむ、これは女児の目に触れさせてはいかん、絶対にだ！
「とにかくここはまずい。別の場所に案内するのだ！」
　俺が気色ばむと、ダルは気圧されたように返事をした。
「わ、分かったよぅ……じゃ、次行こうか次」

「お帰りニャさいませ、ご主人様♪」
　次にダルが足を向けたのが「メイクイーン＋ニャン^2」だった。いや、確かに別のところに連れて行けとはいったがな……。
　天井にあるスピーカーから流れるクリスマスソング。アニソン・ゲームソング一色のメイド喫茶も、この時期だけは模様替えをするようだ。
「フェリスちゃん、こんにちはー」
「マユシィ、こんにちはだニャー」
　まゆりとフェイリスが軽くハグしあっている。こいつらはバイト仲間だからな、仲がいいのは当然か。
「身体が芯から凍えている。温かい飲み物を頼む」
　やってきたメイドたちにそれぞれ防寒具を預けながら、フェイリスに注文を告げる。
「分かりましたニャー」
　フェイリスはちょこんとお辞儀をして、奥へ引っこんでいった。
　俺たち五人はてんでに席に座る。こんな中でも綯はしっかりルカ子とまゆりの間のポジションを確保している。
「で」
　他のメンバーの視線が集まるのを待って、俺は鋭く口火を切った。
「ダルよ、ここへ我らを連れてきた理由を問おう」
「だって外、寒いじゃん？ とりあえず温かいものでも飲んで、人心地つきたいと思ったんだお……」
「異議アリ！　嘘だな。ただ単にフェイリスの顔が見たかったから、であろうが？」
「そ、それは……否定できなかったりしたかったり。事件の影にやっぱりやはり」
「まあまあ、オカリン、ダル君の気持ちも分かってあげようよ？　まゆしぃは結構楽しいよ？」
「そうですよ、おか…じゃなかった、凶真さん。ここはやっぱり暖かいですし……」
　やがてフェイリスが戻ってきた。軽く曲げた手に掲げたトレイにはコップが五つ乗っている。
　俺は渋めのコーヒー、ダルは甘ったるいココア、ルカ子は熱いレモンティー、ま

ゆりはホットバナナミルク(「おでん缶もいいなー♪」などと抜けたことを言っていたが折衷案らしい)、綯は……なぜかこの寒いのにブラッドオレンジジュースをオーダーしていた……。

飲み物を運び終えたフェイリスが、小首をかしげながら俺に問う。

「ところで、今日は凶真たちはなにしてるのニャ？　ニャニャ？　そういや見かけない顔もいるようだニャン。――お嬢ちゃん、お名前教えてニャ？」

フェイリスは綯ににっこりと笑いかける。

「……綯。天王寺綯……です。はじめまして」

その天真爛漫な笑顔に警戒心を解かれたのか、人見知りな綯も、ぼそぼそと自己紹介してみせた。

「ニャンと！　天王寺っていうと、あの……！？」

「そうだフェイリスよ。この子はなんと、あのミスターブラウンの娘御なのだ」

「まあ……びっくりだニャン！」

フェイリスは目を丸く見開き、驚いた表情になる。

「で、我らはこの綯嬢を連れて、アキバ散策をしているところなのだ。そうだ、なにか面白いスポットを知らぬか？」

「ふーん。それならいいスポットがあるニャ！」

フェイリスがニヤリと笑みを浮かべ、ウインクして見せた。

店舗に入った瞬間、騒音と熱気が俺たちを包む。入口の先、すぐに二階に延びるエスカレーターがそびえている。ここは、メイクイーン+ニャン^{2}の近辺に最近できた、最新鋭のゲームセンターだった。ちなみにフェイリスは「ギルティドッグズネスト」とかいう「ＢＬバー」なるものが手近にあることも教えてくれたが、丁重にお断りした。綯は子供だし、万が一綯が「受け」とか「攻め」とか「×」とか妙な単語を覚えてきて、父親の前で口走ろうものなら……第三次世界大戦より恐ろしいことになるのは明白だ。

入り口のすぐ脇には太鼓型のリズムゲームがあり、観光客とおぼしき二人組の白人が(しかもこの寒いのに半袖姿！)バチを太鼓型筐体に叩きつけていた。エスカレーターに乗り、二階のシューティングゲームコーナーを素通りして三階へ向かう。ここはコアなゲーマーに人気のゲームセンターらしい。冬休みとはいえ、昼間から熱狂と騒音の渦の中に身を置き、ゲームを目いっぱいに楽しんでいる青少年が大勢いた。

オタク文化の聖地・アキハバラのゲーセンは混んでいる。いつだって全力で混んでいる。それこそ全国から好敵手を求めて訪れる猛者たちの中、荒波に揉まれに揉まれるこの一帯。ゲーマーたちのレベルは総じて、恐ろしく高い。人が人を呼び、熱気が熱気を呼んで、彼らは惜しげもなく、途切れなく筐体のスリットにコインを押し込み続ける。

ルカ子はゲームは苦手、まゆりも推して知るべし。綯の相手は必然的に俺かダルが務めることになるが、俺には考えがあった。

「ダルよ、ここはお前に譲ろう」

「へ？　オカリン、こういうとき前に出るの好きじゃん？」

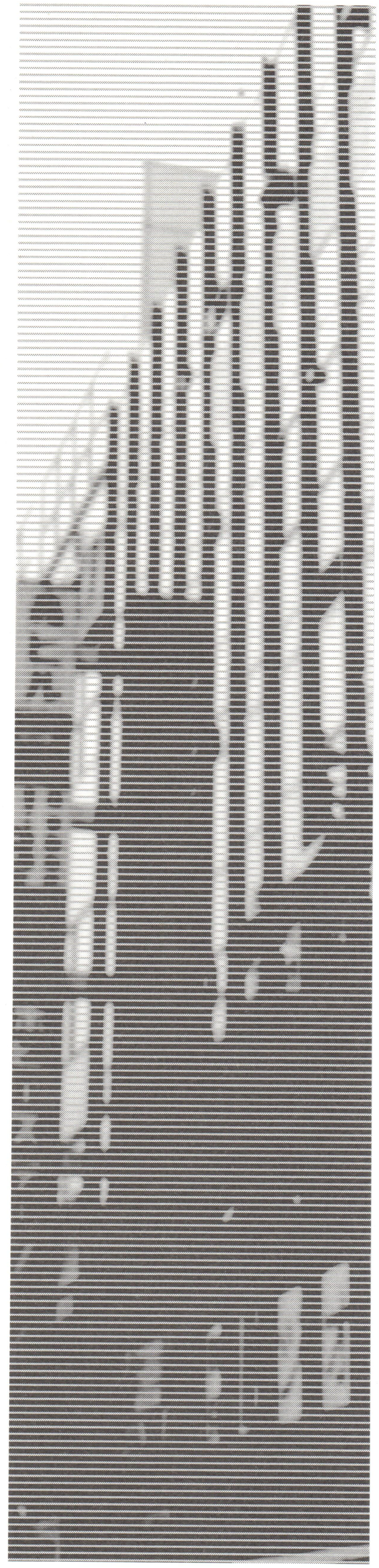
「ゆえあって今日は遠慮しておく。さあ、女児に華麗なプレイを見せつけ、見事にハートキャッチするチャンスだぞ！」

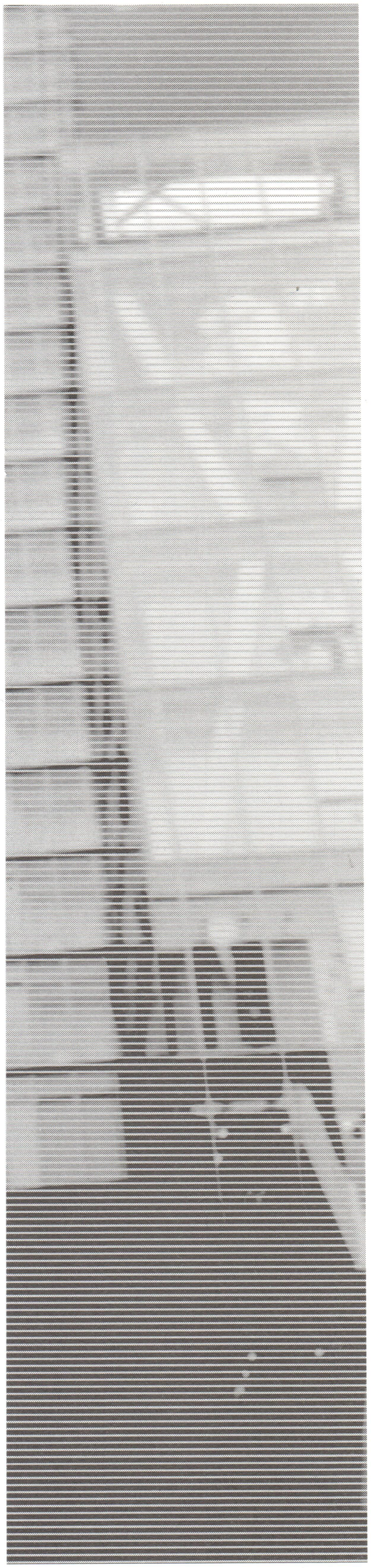
「女児とプレイ……み、見せつける……？　ハートキャッチ……？　よし任された！　綯たん、好きなゲームを選ぶべし！　さあさあ、どれで僕と勝負する？」

ダルが腕を組み、鼻息荒く綯に宣言する。ちなみに妙にヤル気ではあるが、エロゲー攻略以外は、ダルのゲームの腕前はそこそこレベルだ。そしてもちろん俺の目的は、綯の一挙手一投足の観察にある。

「あ、はい。えっとえっと……」

華やいだ電子音が飛び交う中、綯は一台のゲーム筐体に目を留めた。





「なにっ！　格ゲーだと!?」
　意外にも硬派な選択。それはワールドワイドな人気を誇り、世界大会まで開かれたことのある、超有名格闘ゲームだった。
「……」
　綯はちょこんと椅子に座る。その途端……異変は起きた。なんだか彼女の周囲の空気の色が変わったように見える。そうだ、綯の表情が変貌している。静かな闘志と意志を秘めた顔つき。さっきまではただの小学六年生女児だったが、今は……まるで戦場に立った兵士だ。「私は、一人前の戦士だよ」。ふとそんな懐かしい声が脳裏にリフレインされ、俺ははっとする。そういや、バイト戦士にもよく懐いていたんだっけ……。あの時になにかの影響を？　だがそれは、今はもう消えたはずの……。ふと気づくと、小動物が、熱を秘めた瞳で俺を見つめていた。
「……え？」
　新ヒロインの隠しルートが発見されたわけでも、俺がモテ期に入ったわけでもなかった。無言の圧力とともに、白い小さな手が差し出される。
　あ、そういうことか。とりあえずダルに視線を向けると、ヤツめ、視線をそらして口笛を吹くふりをしはじめた。俺はやむなく降参のサインに両手をあげ、小銭入れから100円玉を取りだす。それをポンと綯の方にほうってやると、綯は表情も変えず、片手で空中のそれを受け止めた。そのまま、流れるようにスリットにコインが投入される。なんなんだ、この娘は……。なにかが憑りついたというか、キャラが変わってないか？
　デモ画面を流していたモニタがタイトル画面に切り替わり、下に「１Ｐ　ＣＲＥＤＩＴ　１」と表示される。綯がスタートボタンを押すと、ダルも向かいの椅子に座った。キャラセレクト画面で綯が選んだのは、コールドスリープから目覚めた女暗殺者という設定のキャラクターだった。学校のひとクラスほどもいる個性派メンツの中から、なぜこいつを……!?　俺は戦慄したが、今はまゆり、ルカ子と並んで、勝負を固唾を呑んで見守るしかなかった。
「僕の右手が真っ赤に萌える！　綯たん……僕のこと、一生忘れられないプレイにしてやるお！」
　普段はそんなに格ゲーに入れあげているというわけでもないのに、勝手に熱くなったダルが選んだキャラクターは……
「あれ、なんだかダルくんに似てるよねぇ」
「本当ですね……わざとなんでしょうか……？」
　まゆりとルカ子がひそひそ会話を交わす。それは、ダルと類似体型のピザデブキャラだった。
「ぷぷっ……なんだこのキャラ。これで本当に格闘家なのか？　それともあれか、ネタで入っているのか？」
　俺がモニタを指さしてニヤニヤすると、ダルがふんと鼻を鳴らしたようだった。
「世の中には良いピザデブと悪いピザデブがいて、こいつは前者なんだ罠。まあ待ってろって。凄いもの、見せてやるお……お、女キャラに凄いモノを……見せる？　見せつけちゃう……？　み・な・ぎ・っ・て・き・た!!」
「ダル自重」

『ラウンド１。ＲＥＡＤＹ』
　渋い英語のアナウンス。試合開始だ。まずはお互い距離を取りつつ、間合いを測りながらパンチを当てていく牽制合戦。
　それにしても、綯は実に鮮やかにキャラクターを操る。気のせいか、レバーさばきまでがなんだか堂に入っているような……。
　膠着に焦れたか、ダルがわずかに前に出た。そのわずかなスキを綯は的確に突いた。ダルのキャラを右アッパーで浮かし、空中コンボから壁コンボ、ダウン追い打ちまでを美しく、完璧に決める。

『K．O．』

驚いたことに、綯がダルに勝利した？　どういうことだ……さてはダルめ、手抜きをしたか？

「ぬふぅ……ビギナーズラック、ってやつかな？　なかなかやるね、綯たん。だが一本ぐらいどうってこたぁない！　次からが本当のＨＥＬＬ……地獄だＺＥ！」

わざわざ立ちあがり、気勢を上げるダル。どうも空気を読んだわけではなさそうだ。ならいったい？

ラウンド２。今度は打撃戦になった。打撃をガードさせて有利フレームを稼いでは、反撃確定技の撃ち合いになる。なんと、ここでも綯に軍配が上がった。おかしい。なにかがおかしい。違和感──俺たちの目の前で、異変が起きている。

信じられないことに、ラウンド３も、綯の圧勝だった。綯はダルの攻撃を完璧に読み切り、返し技で流れるように反撃。すかさず追加攻撃のコマンド投げで、ダルの操るキャラの体力ゲージをゼロにしたのだ。とどめはダウン攻撃の蹴り。しかも……『K．O．』の表示が出てもなお、綯は横たわるピザデブを執拗に蹴り続けている。

背筋が寒くなる。「死体蹴り」──挑発と並んでマナー違反とされることも多い、ダーティーな行為だ。だが、綯は表情一つ変えず、まるでなにかの儀式のように二度、三度と蹴りを入れ続けた。

なにはともあれ、これで三本先取。綯の完全勝利だった。

「す、すっごいねえ……」

「綯ちゃん、いったいどこで練習したんでしょうか……」

またもささやきあうまゆりとルカ子。いや、練習したというか……天性の才能？なのか？

クレジットを失ったダルがふらつく足取りで筐体の向こうからこちらへ戻ってきた。顔を真っ赤にしているが、そんなダルを見もせず、涼しい顔で、綯はぴょんと椅子から立ち上がった。

「もうまゆしぃ、びっくりだよぉ……」

「ボク……驚くのを通り越して、なんだか感動しちゃいました……」

まゆりとルカ子が口々に声をかける。

「こ、こんな、バカな……この僕が……？　マジで強杉」

ベタな咬ませ犬キャラのやられゼリフを呟きながら、ダルがあえぐ。綯はといえば、さきほどの表情はとうに消え去り、きょとんとした顔をしている。

「なんとなく……身体が動いたの。自分でも、びっくりしました」

な、なんだってー!!　その時、目の前の現象を解明すべく動き続けていた俺の脳裏にある言葉が閃いた。“リーディング・シュタイナーは誰もが持っている”。

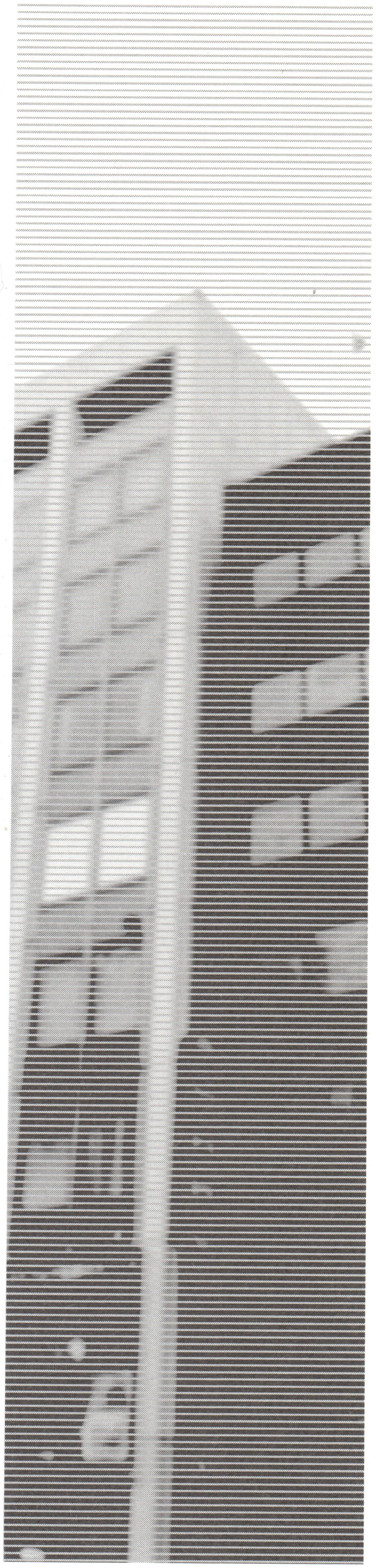
あの世界線で、彼女はまるでゲームのように俺の身体を傷つけ、肉をえぐり……。はは、いや、まさかな。これはきっとなにかの偶然に違いない。そう、小動物はきっとただのゲーム脳なのだ……まだ若いのに可哀そうに……。

俺は乾いた笑いを浮かべた。その時。俺の全身にとある感覚が走った。脂汗が流れる。むぅ……これは、予兆だ。……とある生理的現象の。朝に飲み干したドクペ２本と、メイクイーン＋ニャン²で飲んだコーヒーの水分が、俺の膀胱を圧迫している。熱戦に見とれていて、突き上げてくるようなその欲求に気づかなかったらしい……。不覚！　俺は急いで、トイレに駆け込んだ。

男子トイレを出た。ほぅっと解放感。手を洗い終え、ふと思い出す。携帯を取出す……数秒後、再び小さく息が漏れる。俺は、なにを気にしている？　いや、寂しいわけではないのだ。先日も、俺の誕生日にメールがきた。

俺はクラッカーで空腹をしのぐ子供のように、以前に到着した彼女からの最新のメールを開く。そこには軽い祝福の言葉と研究が忙しくなりつつあることを告げる文面。……それ以来、メールは来ていない。だいたい10日前後……これは一





般的に考えて、どうなのだろうか。いや、あの研究大好きっ娘のことだから、なにかに没頭すると周囲のことが見えなくなるのは分かっているが……。得体の知れない不安が湧き上がってくる。フゥーハハハ！　俺の中で鳳凰院凶真が笑った。もうあの女は、お前になど興味がないかもしれないぞ？　なにせ、将来を嘱望された天才科学者として、充実した研究生活を送っているのだからな。それに、色気のない白衣でも意志の強さを感じさせるあの美貌だ、相応の衣装に身を包めば、周囲の男だって放っておくまい？　うるさい、黙れ！　あえてその声を、俺は無視する。だが、声はささやき、あるいは哄笑するのをやめない。お前など、しょせんアキバの一学生だろう？　いちいち言動が痛い、ただの誇大妄想狂だ。守る、だと？　はは、笑わせるな！　光に満ちた道を約束されている、彼女の将来をともに？　一緒に未来を歩む資格が？　証明は？　ロジックは？　信じる根拠が、どこにある？　さあ、見せてみろ……！

　やめろ。俺は必死でその声を打ち消す。やめろ……やめろ……！　努力のかいあってか、やがてその声は小さくなり、次第に消えていった。

「ふぅ」

　大きくため息をつき、壁にもたれかかった。女々しいぞ、俺！　ここで耐えねばこの先、どうする！　自分自身を、叱咤してみる。痛いな……これは痛い……。

　ふと、誰かの気配。隣に小さな影が立っていることに気づく。天王寺綯だった。

「……なんだ、小動物ではないか。お前もトイレか。女子用はあっちだ」

　返事はない。代わりにそっと、綯の目が伏せられる。しばらく、間。

「……？」

　妙だ。やがて、その視線が再び、俺に向かって持ち上げられる。綯の大きな瞳に、不審な表情を浮かべた俺の姿が、映りこんでいる。

「ねえ、オカリンおじさん」

　お兄さんだ、と訂正しようとした矢先。

「コロシテ、ヤルヨ。オカベ・リンタロウ」

　吐き出された暴虐の言葉とともに、ぎょろり……と綯の大きな瞳が動いた。俺の心臓が、跳ね上がる。俺の脳裏に、悪夢の記憶が高速でフラッシュバックする。バカな……バカなッ！　ぐにゃり……景色から色が抜け落ち、現実感が歪む。

　……なんてな、少し心が疲れたゆえの、ただの妄想だ。そんなはずはあるまい。

　景色に、色が戻ってくる。相変わらず、ゲーセンのフロアのトイレの前で、綯が俺を見上げている。すぐに、俺は緊張感に耐えられなくなった。

「おい、いったいなんの……」

　俺から言葉を発そうとしたその直後。タイミングを計りすぎて、かえって唐突に。まるで崖から思い切って身を投げるように。綯は言った。

「あの……あの……寂しい、ですか？」

「……は？」

「今日、オカリンおじさん……ずっと、寂しそう」

「え？　俺が……？」

　小動物が言った言葉は確かに聞こえたのだが、その意味が一瞬分からなかった。……寂しそう、だと？

「お父さんと同じ目をしてる……お母さんのこと、思い出してる時の」

　今度は少し目をそらし、心配げな雰囲気で。

　これは……この雰囲気は……気遣われている、のか？

「あ……」

　俺の中で直感が弾ける。いくつかの事実がつながり、一つの確信へと変わる。そうか……そういうことだったのか。

「観察されていた」。

　観察していたと思ったが、観察されていたのだ。今や、俺にはすべてが手に取る

ように理解できていた。絢がどこか子供離れした態度をとって、何度か俺の視線から目をそらして。怪しげに見えた態度の理由は……絢もまた、俺の様子をうかがっていたのだ。シャイな子供特有の共感力で、俺の心中を見抜いて、話しかけるタイミングをはかっていた。ならば、もしや……くるり、と次の推測へと頭脳が回転する。

　そもそも最初に絢は、ラボは退屈だから、街に出ようといった。そのくせ、どこに行きたいとも言わなかった。あれは、どちらかというと絢本人のためではなく……俺に気晴らしをさせるためだったんじゃないか？

「はは……」

　乾いた笑いが漏れる。なんと情けない。こんないたいけな女児に気遣われるとは。

「はは、ははははは」

　緊張感が途切れ、俺は笑い出す。ひとしきり、俺の力のない笑いがフロアに響いた。

「あ、あの……？」

　俺の心が壊れてしまったかと思ったのだろう、絢が心配そうに声をかけてくる。

「大丈夫だ、すまん……俺は大丈夫だ。今はもう、自分の滑稽さに、腹が立つくらいだ」

　絢もほっとしたのか、笑顔を見せた。俺は真顔に戻り、目の前の彼女に質問を投げかける。

「でも、一つだけ分からないな。さっきのゲームはいったい？」

　質問がすぐにダルをボコったことだと気づくあたり、さすがに察しはいいようだ。

「ああ、あのタイトル……ゲームセンターだけじゃないんです。最近、ずっと遊んでたから。あのね、学校の友達がピピンドットマーク・ポータブルを持ってるの」

　そういえば、あれは絢が自ら選んだタイトルだった。確かに、えらくマイナーな家庭用携帯ゲーム機に移植もされていたな。

「ダルおじさん、ちょっとからかいすぎたかな」

　ちらりと、舌を出すような仕草。そういえば、もう来年は中学生なのか……。ただの子供と思っていたが、確実に成長しているのだ。一方、俺は……くく、まだまだ修行が足りないようだ。

「小動物……いや、天王寺綯よ」

　俺は、ぐっと右手を差し出す。

「ふぇ？」

「ありがとう。俺は今、目が覚めた。目の前を覆う霧が晴れ、すがすがしい気分だ」

　そうだ、この女児からはもうひとつ学んだ。意固地にならず、寂しい自分を認め……気になるなら素直に、話せばいいじゃないか。こちらから動けば、きっと、なにかが変わる。

「本当に、世話をかけたな……」

　綯の頭をわしわしとなでる。髪留めでまとめた、突き出た毛先が揺れた。

　綯はくすぐったそうにするが、嫌な顔はしなかった。感謝している。この子には。

「先にまゆりたちに合流していてくれ。あと、少し遅れると伝えておいてほしい」

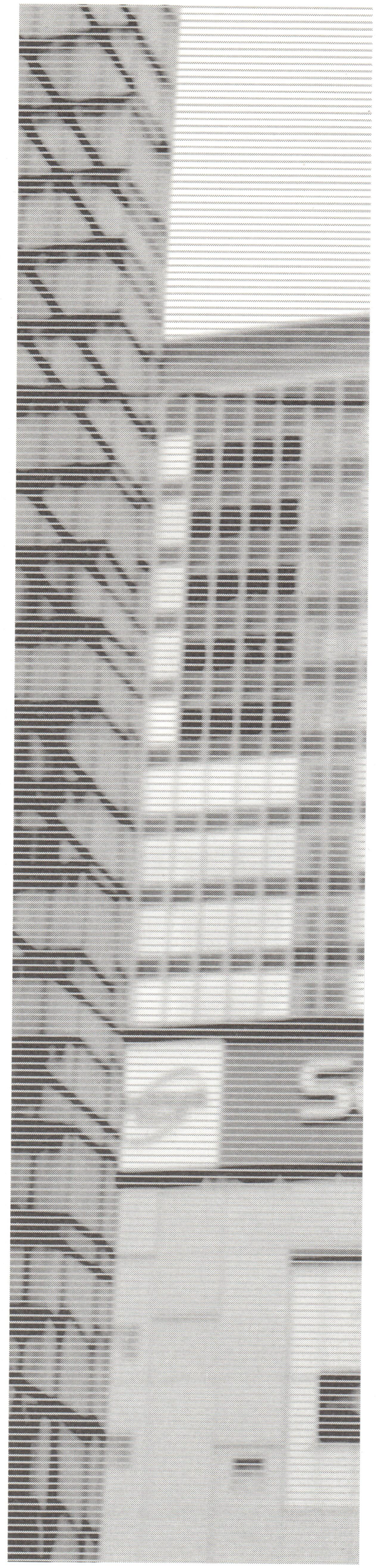
「……うん」

　俺は周囲を見回し、電波のよい屋上へとつながる階段を見つける。

　そこからメールを打てばいいのだ。一言だけ。

「元気か、調子はどうだ？」とでも。

　そうだ、それでいい。後は世界の選択に、任せればいい……だが、その時、俺はなにも分かっていなかったのだ。世界はもっと意外な展開と未来の可能性に満ちている、ということを。

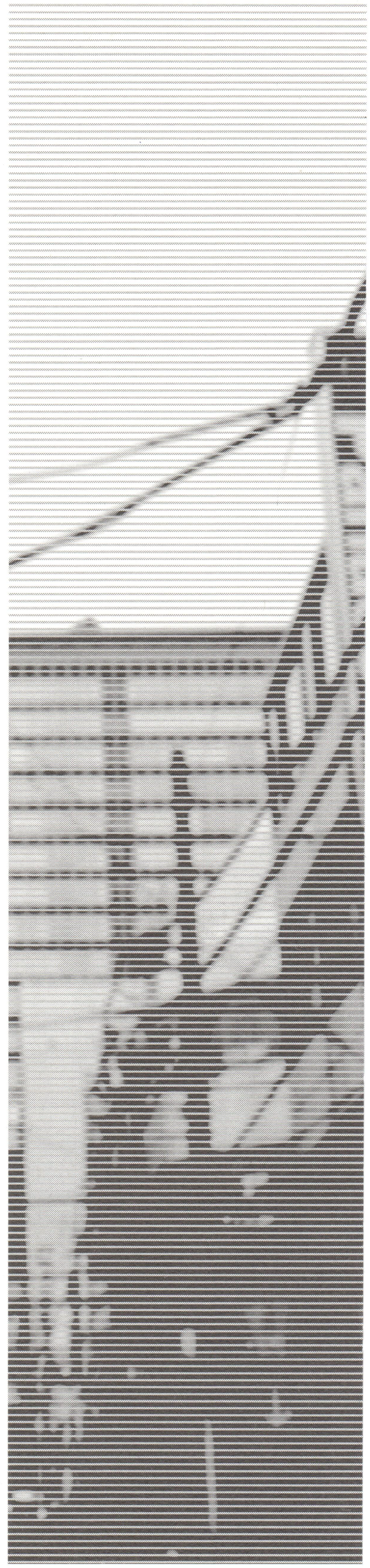




「あ、おかえりなさい……」
屋上から、対戦ゲームフロアに戻ってきた俺を出迎えたのは、ルカ子の一言だった。
「綯はどうした？」
そう聞くと、ルカ子はぱちぱちと瞬きをした。
「綯ちゃん、まだ来てないんですか？」
「ん？　いや、俺はこちらに合流するように指示したはずだが」
「あれ？　てっきり凶真さんと一緒にいるものだと」
「なん……だと⁉」
まゆり＆ダルも、顔を見合わせている。
むくり、と胸中でなにかが蠢いた。不安の黒雲が、ぐんぐん湧きあがっていく。

『天王寺綯さん、天王寺綯さん。お連れの方がいらしております。２Ｆカウンターまでお越しください——』
——結局、小一時間たっても綯は戻らなかった。ルカ子に何度か、ラボで交換していた番号に電話させたが、結果ははかばかしくなかった。コール音のあと、電源が入っていないか電波が不通だ、というメッセージが流れて留守電になってしまう。何度も試みた末に、あちらの電話のバッテリーのことが少し心配になり、それもやめてしまった。たぶん大丈夫だと思うが、ミスターブラウンが与えた携帯が、充電がバッチリであったという保証はない。ミスターブラウンと萌郁も、同様に連絡はつかなかった。やはり……いつでも連絡がつくような軽い仕事なら、大事な綯を預けていくはずもない、という気はしていた。
今は、店内放送で呼びだしてもらっている最中だ。それでも綯は姿を見せようとしなかった。
「困りましたね……」
ルカ子は眉根を寄せて困惑の表情を作っている。
「なにか、悪いこと……」
にでも巻き込まれたんじゃないか、と言おうとしたのだろう、ルカ子ははっと口を手で塞いだ。
俺は今、相当に焦った表情をしているはずだ。ダルがあわてて、開いていた携帯を閉じた。
ちらりと見えた画面には、ヤフーのネットニュースが映し出されていた。
「アキバでまた小児誘拐。ロシア系組織が関与？」というセンセーショナルな見出しが、大きなフォントででかでかと踊っていた。
——例のガキを専門に狙う誘拐組織の噂もあるし、この界隈も物騒だしなぁ——
脳内に、ミスターブラウンの言葉がリフレインする。あの時は適当に聞き流してしまったが——
いざ自分の身に降りかかってくるまで、危機を実感することは難しい。俺たちは、この高度情報化社会において、本能を鈍らせ、かえって野生の動物より劣る存在になってしまったのかもしれない。
その時、ルカ子がびくりと身を震わせた。
「どうした？」
「ええと……電話、みたいです」
「なに！　ルカ子よ、早く出るのだ！」
ルカ子はあわててポケットから携帯を取りだすと、フラップを開いた。あわてすぎて携帯を取り落としかけたりしているのが、実にじれったい。
「……えっ？　なに、どういうこと？　綯ちゃん、今どこにいるの？」
胸が早鐘のように動悸を打ちだす。ひどく悪い予感がする。そして俺の悪い予感は、どういうわけか、えてして非常に高い確率で的中してしまう——
「ルカ子よ。俺たちにも聞こえるよう、通話音量を最大にしてくれ」

「は、はい……」
　ルカ子は携帯を操作し、ガーッ、という静電音があたりに響きわたる。
『――すけて！　るかおねえちゃん！　私、気を失ってて……今、目が覚めたの！
　お父さんの携帯はつながらなくて……私、今、どこかに閉じ込められてる！　助けて！』
　悲痛な声。俺たちは、思わず顔を見合わせた。なおも声は続く。
「……ここ、どこかのホテルだと思う。お父さんと一緒にデスティニーランドに行った時、泊まった場所に似てる」
「ホテル、だと⁉　なにか、目印は⁉」
「机の上の灰皿に、マークみたいなのが……６と９？　ううん、ＰとＤが絡みあっていて……部屋番号は３１――あっ、いや、なにするの！　返して、返し――』
　なにか、争うような物音。ぶつりと耳に痛い音を残し、ぶっきらぼうに電話は沈黙した。
「ルカ子！　急いでかけ直せ！」
「……ダメです、つながりません……」
　ルカ子はもはや、すっかり泣き顔になっていた。
「ぐっ……」
　俺は歯ぎしりした。
　頭の中に２つの数字を思い浮かべる。６と９？　それと、ＰとＤ？　そんな記号に関連する施設はあったろうか……？
「男女の秘め事、それはシックスナイ――」
「このＨＥＮＴＡＩめが！」
「ぶげらっ」
　俺の放った鉄拳をまともに腹部に受け、のけぞるダル。
「今は非常事態なのだ、わきまえろ！」
「正直すまんかった」
「６と９……６９階か９６階？　ＰとＤはホテルのイニシャルかなにかか……？」
「６９以上も階層があるような建物、秋葉原のどこにもありませんよ……」
　俺の言葉を受けてルカ子が首をかしげる。
　ふざけた態度を捨て、真剣な表情になったダルが割って入ってきた。
「６と９はさておき、ＰとＤがどこかのホテルのイニシャルないしは略称ってのはありそうだ罠。さっそく検索してみるお」
　手馴れた風に、カチカチと携帯を操作しはじめた。太い指のくせに、さすがに早い。俺、まゆり、ルカ子はじいっとその画面を見つめる。
　だが……数分後。
「……だめだ、分からん！　こんな断片的な情報だけじゃ、難しいお！」
　ダルは腕組みして、むっつりと考え込んでしまった。
「むむ……」
　落胆したその時、まゆりが叫んだ。
「あ！　それって……もしかして、えっとえっと、アレじゃないかなー」
　実にもどかしそうに首を振っている。
「どうした？」
「発想をね、変えるの。数字じゃなくて、絵にして考えるんだぁー」
「絵？」
「えっとえっとぉー」
　まゆりもまた、携帯電話を操作しはじめた。ダルほどの速さはなく、ちょっとまだるっこしい……が、やがてようやくお目当てのページを見つけたらしく、俺たちに画面を向けてくる。
「これだよ、これー！」
　そこに写っていたのは――およそ売れそうもない、ひょろ長いカエルの姿をし





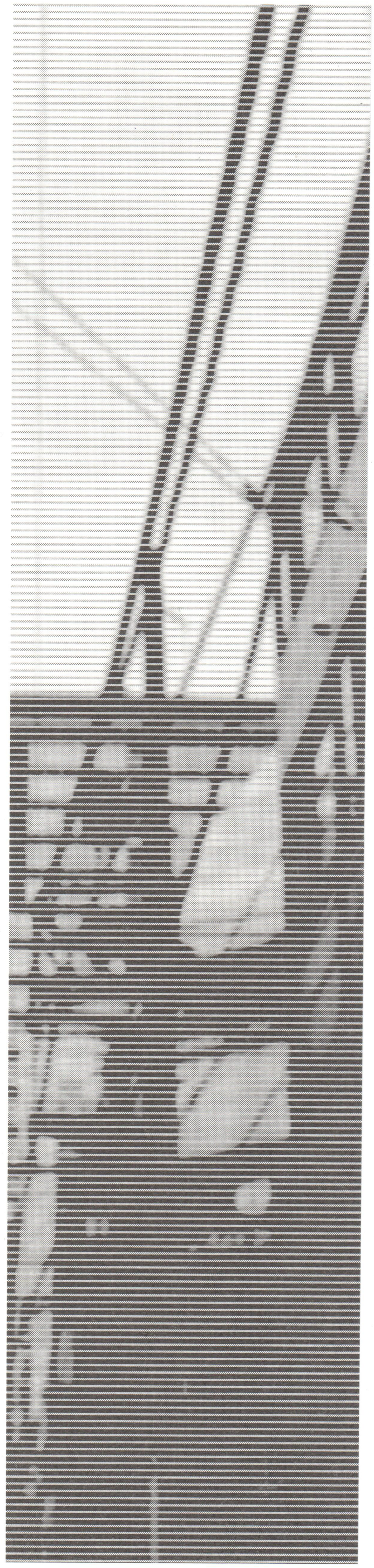
たマスコットだった。腹には、白と黒のヒトダマが２つからみあったような妙なマークが描かれている。
「陰陽ゲロカエルん……？」
それは、このマスコットのブームが終焉を迎える直前、ろうそくの最後の炎のごとく、ヤケになったように売り出された最後のバリエーションの一つだった。しかしこのマーク、なんだったか？
「そうか……太極図ですね？」
手を叩いたのはルカ子。
「陰陽道の根源をあらわす図形です。物事は陰と陽の二つから成り立っているということを表しているんです」
「もしかするとだけど、絢ちゃんはこれを見て、『６と９』『ＰとＤ』って言ったんじゃ……？」
「６と９……。ＰとＤ……」
そう言われてみれば……。たしかにこの絡みあうふたつの意匠は、６と９にも見えるし、小文字のＰとＤにも見えてくる……。だが、これはあくまで可能性の一つに過ぎない。それに、どうやって調べる？
まゆりの推測によれば、太極図はホテルのロゴのイメージの飛躍した姿にすぎない。つまり、それは個人的な想像力のバイアスがかかった結果、生まれたイメージだ。例えば「白い」と「空に浮かぶ」で「雲」に関連した情報を検索することはできるだろうが、雲の形を見て個人が想像したイメージである「キリン」や「あんパン」を、「空に浮かぶ」と併用して検索しても、正確に「雲」の情報を引っ掛けることはできないだろう。しかも今回の「太極図」は、少し特殊な用語で、一般的なものではない……。ネットで少し複雑な検索を行ったことのあるものなら、誰でも分かる理屈。案の定、「太極図」「ホテル」を軸にいろいろ試しても、有力な情報は引き当てられなかった。
「仕方がない……！」
俺は決断し、腹を決めた。まずは警察に電話。それから実際に、街を走り回って片っ端からホテルを当たり、手分けして調べる……もちろん外観やロゴが検索できるものは、検索で確認作業を続ける。これがおよそ知的ではなく、最低最悪に非能率的で、どうしようもない選択だということは分かっている。だが、なにもしないよりはいい。肉体を使うことで、最悪の事態への言い訳を作りたいだけかもしれない。だが、それでもいい。単にここで手をこまねいているより、百倍、千倍ましだ。

……それから、数時間が経った。ダルはネット検索を続けている。仕事中だったフェイリスの申し出は辞退し、代わりに執事の黒木さんに協力を要請した。まゆりとルカ子と俺は、手分けして街の探索に当たっている。
「だめだ…」
ガンバムカフェの前で、俺は息をついていた。鉛の塊のような疲労感が、身体を押しつぶしそうになる。それでも、のろのろと二つに折っていた身体を起こし、歩を進める。高いところから、街並みを確認してみたい……秋葉原ＵＰＸの前の道路橋に通じる、エスカレーターにかろうじて身体を預ける。だが、道路橋の上にたどり着くまでが、体力の限界だった。
ＵＰＸ前ブリッジの手すりにもたれ、腰を落とす。道路橋の向かいに、冬の秋葉原の曇った空と、それを切り取るかのように突き出した、何本もの高層ビルの影が見える。
「これは……この光景は……？」
俺は、思い出す。ああ、あの時は夕暮れが綺麗だった……。
不意に。
携帯の着信音が、鳴ったような気がした。この世界のどこにもない、失われた夏の記憶がやってくる。

幻のように、そばに誰かの気配。そして……懐かしい声が、聞こえた。
『あんた、こんなところでなにやってんの』
顔を上げると、腰に手をあて、憮然とした表情で彼女が俺を見下ろしている。
『ヘタれてないで、立ちなさいよ』
気の強そうな瞳。意志に満ちた視線。
はは……久しぶりなのに、手厳しいな。だが、今の俺は……。
『ねえ……』
声が一瞬、かすかに不安げなニュアンスを帯びた。
『頑張るんでしょ？　こんなとこで、投げ出したりしないよね？　頑張って頑張って……今度は自分が、私を支えられるようなヤツになるんだって……そう思ってくれてるんだよね？』
いつしか声は今にも泣きだしそうな、か細いものになっている。その憂いを含んだ掠れた声色は、失われた思い出の中の彼女を思わせる。急な夕立ちに降られて逃げ込んだ、薄暗い踊り場での。
『岡部……待ってるんだから、な』
実際は、臆病な俺はそんな決意を口に出してさえいない……だからこれは、幻影。なんというご都合展開だ……俺は思わず口元を歪める。
だが……と俺は思う。幻影でもいい。ご都合展開でもいい。それが、実際の力になりさえすれば……そうなのだ。想いは時に、現実を凌駕する。事実や証拠などなにもないところからすら、力を生む。だから。
俺は右手で身体を支えつつ、脚に力をこめる。
ゆっくりと……視線が持ち上がる。
俺の両の脚は、まだ存在する。この身体は、まだ動く。
『そうそう。背筋伸ばして、しゃんとしなさいよ』
だから、まだ……すべてを投げ出すわけにはいかない。
俺は、すっかり薄汚れたコートと白衣の裾を払う。
立ち上がった俺の視界に、ふとＵＰＸの巨大なモニターが飛び込んでくる――

「未来を、信じましょう」
耳ざわりのいい、安っぽいキャッチコピー。なにか、政府官庁系の広報ＣＭだろうか？
ふふ、皮肉なものだ。どれだけ挑戦しようと、現実の前に無力さを思い知ることもある。実際に俺は、この街にまぎれた小児一人、見つけ出すことができずにいる……。
「私たちのできること。それは、巨大な世界の前では、たいていごく小さい、些細なことにすぎません」
おっと……たかがＣＭのくせに、俺の心理を先取りしてくるとは。やるな。
「結果はたいてい、絶望的です。うんざりすることも、よくあります。まあ、99％ぐらいは無駄でしょうね。願ったことがすべて叶えば、世の中に不平不満を持つ人はいません」
なんだ、この妙にサバけた口調の、馴れ馴れしいＣＭは？
「それでも、あえて信じましょう。未来を、信じてみませんか？」
……私たちは、つながっている。そんな言葉を残し、ＣＭは、次の新作アニメのものに移り変わる。
どうやら、新手のＳＮＳかなにかの宣伝だったようだ。
私たちは、つながっている、か……。
つながっている……？

次の瞬間、世界から音が消える。俺の頭の中、電光のように閃く、革新的な構想。
ああ、俺はなんという愚か者だ……。ポケットから、携帯電話を抜き出す。そう





だ。このアイデアの実現には、彼女の力が必要不可欠だ。通話がつながるまでの数秒が、永遠にも感じられる。繰り返されるコール音。やがて、特徴のある甘い声が俺の呼びかけに応えた。
「フェイリスよ。頼みがある……すまない、十分だけ時間をくれ」

かくして、淀んでいた時間は、世界は、再び流れ出した。
アキバの有名人・フェイリスが書き込んだ「ツイッタイター」への情報提供の呼びかけ。信頼できる人間限定公開とはいえ、その効果には絶大なものがあった。

もっとも有力な情報を寄せたのは、あろうことか「黒の絶対零度」こと4℃だったという。
どこで知ったのか、「敵に塩を送る……それは真の強者の証。かの名将ハンニバルも、そうしてレジェンドを創ったのさ」などとうそぶきながら、ヴァイラル・アタッカーズの手下どもを使って、ホテルの情報を集め、一方的に送りつけてきたらしい。もっともこの故事はハンニバルではなく、戦国武将の誰かだったと思うが。
秋葉原駅から少し外れた、神田方面の裏路地にある古びた小さなホテル。綯の残した「31」という言葉の断片から、3階だろうとあたりをつけた俺たちがその部屋に踏み込んだのは、それからまもなくのことだった。

「ゲフッ！」
もみ合いのあと、たいした威力もない俺の鉄拳とダルの体当たりを同時に受け、壁まで吹っ飛んだ外人の大男は、鼻血を流しながら動かなくなった。
一息つくと、後ろで妖刀・五月雨と『サイリウム・セイバー』を構えていたルカ子とまゆりが、同時に叫んだ。
「あー！　これ、『雷ネット翔』の、ヒカリちゃんのコスだよー！」
「しかも、先月登場したばかりの新バージョンもありますよ⁉」
「は？」
なるほど、確かに床一面に、アニメ美少女のものらしき衣装が散らばっていた。
「その人……いきなり、変なニオイのするタオルを顔に押しつけてきて……。気がついたら、その衣装をムリヤリ着せようとして……」
張りつめていた緊張の糸が切れたのだろう、綯は差し出されたまゆりのハンカチで目元をぬぐいながら、それでも声は震わせず、気丈に言う。
狼狽しながら、俺とダルは顔を見合わせる。床をよく見ると、衣装に混じって、写真も大量に散らばっている。女性コスプレイヤーと愛らしい服を着た女児ばかりが収められているようだが……。
「もしや」
「僕もピンときたお」
「コ、コイツは外国の誘拐組織の人間などでなく……？」
「重度の……ダメオタ外人かお？」
さらに目を走らせると、ベッドの上に妙なものを見つけた。脱ぎ捨てられたサンタの赤服、付け髭に丸メガネ。ナップザック風の巨大な袋……そして、数枚の紙切れ。拾いあげると、それは見覚えのある小さなビラだった。
「む……」
組みあがったパズルのピース。俺の中で、すべてがピタリと符合した。
「なるほど、ミニ撮影会の時のあのサンタか……」
「じゃあ、綯たんをキモオタから助けたのも……？」
ダルの声に、俺はうなずく。
「ああ、たぶん、自分が先に小動物に目を付けていたからだろう。時期が時期だ、サンタコスをしていれば、街でおおっぴらに女児と接触しても不審がられることはない。バイトついでかどうかしらんが、うまく考えたものだ……」

　気を失わせた綯を空の袋に放り込み、連れ去る男の姿が目に浮かぶ気がした。そしてほとぼりが冷めたところで衣装を脱ぎ、ただのナップザック風の袋を担いだ一般外国人観光客に早代わり、というわけか。

「……ヒギィッ！」

　突然、気を失っていたはずの大男が奇声を発し、俺たちはびくりとしてそちらを見た。

——戦慄が、走った。

　涙をぬぐった綯が、無言で、男の股間を蹴り上げていた。二度、三度……動かなくなった男を執拗に蹴り続ける。肉の詰まった皮袋を叩くようなその音は、淡々とホテルの部屋にこだまし続けた……。

「それでは、クリスマス・イヴを祝って」

　俺がグラスを高々と掲げる。

「かんぱーい！」

　ラボメンたちが唱和する。カチン、とグラスを合わせる音。その後、カランカラン……氷とガラスがぶつかりあう澄んだ音色が連鎖する。

　テーブルの上にはチーズとクラッカーの大皿、ナッツやフルーツを盛ったボウル、シャンパンとグラス、そしてなぜか七面鳥と並んで、ドネルケバブの皿が並んでいる。

　壁を埋めつくしたヒイラギの枝や色紙。クリスマスツリーだけは結局、間に合わなかった。

　だが、そんなのは些細なことだ。まゆりが笑っている。ダルが七面鳥を頬張っている。ルカ子がみんなにシャンパンを注いでまわっている。仕事が終わってから合流したフェイリスが、フルーツとケーキを切り分けている。萌郁がかすかに微笑して、グラスを傾けている。ミスターブラウンが、おどけて腕に力こぶを作り、綯がぶら下がっている。保管場所から忘れずに取り出されたラボメンナンバー００８のピンバッジも、俺の胸に光っている。

「やれやれ、とんだ一日だった……」

　グラスの氷を見つめながら、ひとりごちる。

　あの後——男は警察へ引っ張られ、事情聴取は、フェイリスの力が働いたのか、ごく短時間で終わった（そうでなければ、俺たちは今ごろ、こんな穏やかなイヴを迎えられていない）。事件自体も、大ごとにはならないよう、フェイリスが手を回してくれたらしい。

　へとへとになってラボに帰りついてから、まゆりがあえて提案したのだ。さんざんだった一日の埋め合わせのために、一日前倒しでクリスマスパーティーを開いてしまおうと。

　俺たちは、基本的に日々をノリと勢いとテンションで生きている人種である。ダルは多少ぶーたれたが、一番の被害者だった（？）綯が強く希望したこともあり、結局みんながこの案に賛同した。

　もう日暮れが近かったので、まゆりが急いでラボの飾り付けを行なった。ルカ子と綯は銀座のデパ地下までケーキを買いに行き、俺とダルは七面鳥の買い出しを担当した。

　あわただしく準備をしているところに、折良くミスターブラウンと萌郁も帰ってきた。俺はいっそ、正直にすべてを話そうか、と迷ったのだが、綯が視線でそれを抑えた。せっかくのクリスマス・イヴなのだから、ということらしい。ふむぅ、それにしてもこの女児、なかなかやる。後から来たフェイリスも、さすがに空気を読んで、もちろんなにも言わなかった。

　彼らはたまたま携帯を忘れてきてしまったのだ、と言っていたが、本当かどうかは知らない。やはり外出はＳＥＲＮがらみの任務で、その最中は、身内だけの機器に通信手段がシフトしていた可能性もある。ただ、ミスターブラウンは、戻る途中





で何度かの着信履歴に気づいたらしく、大股でラボに入ってくるやいなや、血相を変えて俺に詰め寄ってきた。だが、綯は冷静に、お父さんの声が聞きたくなって電話したのだ、と言いぬけた。俺たちも、綯が寂しがって大変だった、やはり偉大な父親は違う、などと調子を合わせ、パーティーを一日早めたのも、綯とミスターブラウンのためだということにした。

　結局、それでミスターブラウンは一も二もなく相好を崩し、簡単に丸め込まれてしまった。まったく親バカというのはありがたいものだ。ただ、萌郁はじっと俺を見つめてきて、ふと思いついたように携帯電話に指をかけたので大いに焦った。……だがその直後、彼女は軽く首をかしげ、携帯をしまってくれた。どうやら表立って聞けないことは、メールでも訊ねないことにしたらしい(この時ばかりは、新能力『リーディング・エアー』を多少なりとも身につけたらしい閃光の魔術師に、乾杯したい気分になった)。

　ちなみに、なんでも思ったよりずっと早期に仕事は完了したらしかった。ついでにミスターブラウンはチョコレート・ケーキ、萌郁はなぜかドネルケバブを土産に持って帰ってきたので、食料がやたらかさばってしまったが……ま、結果オーライというところだろう。幸せそうに口を動かすダルとまゆりを見ながら、俺はそう思った。

　楽しい時間ほど、あっという間に過ぎていくものだ。アインシュタインの相対性理論は、ここでも確実に機能している。やがて、宴もたけなわとなったところで、不意に俺は一人、ふらりと外へ出た。階段を軋ませながら下り、「臨時休業！」のビラ付きシャッターの下りた、ブラウン管工房の前を通り過ぎる。ぶらりと、表通りのの方へ身体を向ける。

　アキバの街は、明日に向けて、クリスマスの気配一色だった。

　視線を上に向ける。青から蒼、そして藍へのグラデーション。夜空には紫紺に染まったちぎれ雲が浮かんでいる。雲間から見える薄明かりが、ほのかな光で地上を照らしている。夜が腕を広げ、地上を包もうとしていた。

　街灯に子供か誰かが吊るしたらしい、モミの木を模したランプがまぶしく輝く。赤鼻のトナカイが引く橇に乗ったサンタのミニチュアが、光に照らされてかすかに揺れている。

「……」

　街と幻想的な空気が一体となった、不思議で荘厳な風景。吐息は白く霞んで宙に浮かぶ。ふと、この景色を誰かと分かち合いたいものだ、などと思う。……そう、思ってしまった。

「……自重せよ、鳳凰院凶真ともあろうものが」

　苦笑いして呟いた俺に、声がかかる。

「オカリーン！」

ラボの窓から、まゆりが手を振っていた。

「ケーキ、切り分け終わったよー」

「ああ、今、行く」

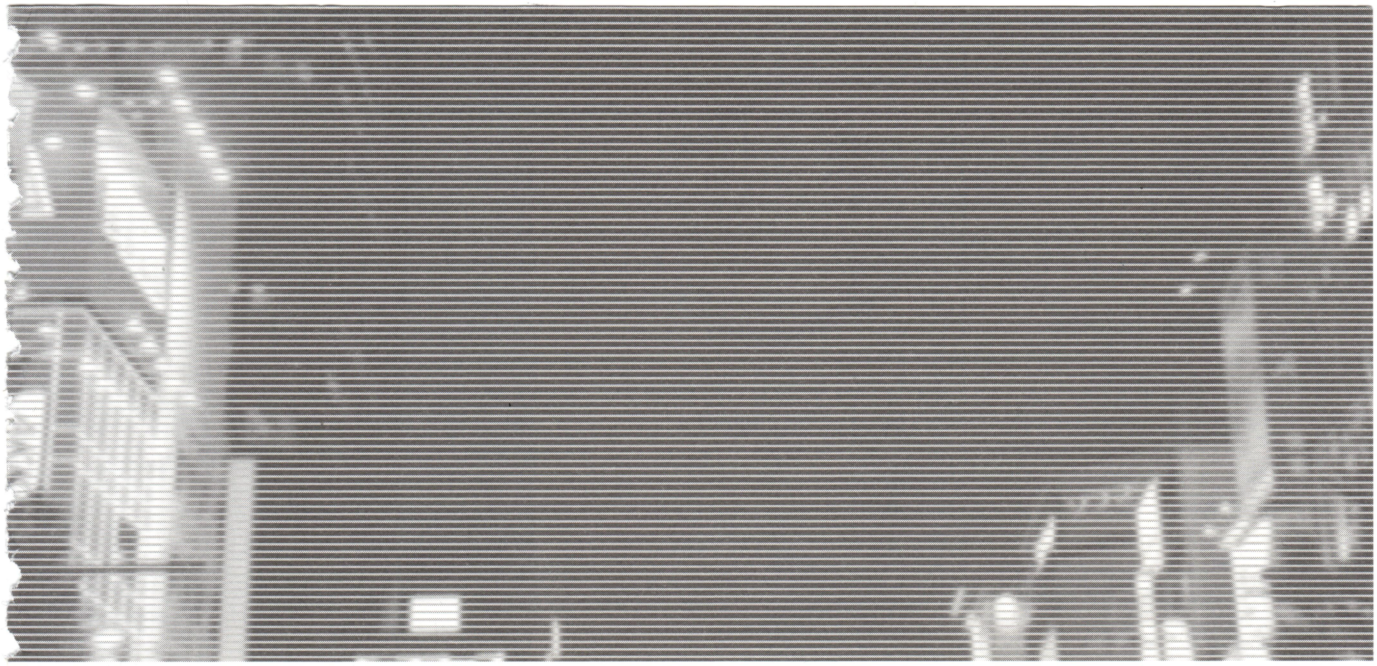
「りょーかーい」

　まゆりの顔はすぐ引っ込んだ。これから、まだまだ続く楽しい時間が、再び始まろうとしている。

　けれども……。

　ふっとため息をつく。一つだけ――このクリスマスには、ただ一つだけ、欠けているものがある。もちろんそれは、定番のクリスマスソングを歌うことでも、人生賛歌に満ち溢れたハリウッド映画を観ることでもなく――

　不意に、ヴヴヴ、と携帯がバイブレーションした。メール着信を示すランプの明滅。俺はメールを開いた。



TO　岡部倫太郎　FROM　助手
件名:Merry Merry Christmas ！
岡部へ。
メール、ありがと。
でもどうしたの、そっちからは
珍しいねw
ふむん…ちょっと寂しかったのかね、
岡部倫太郎君？w

私は元気。もうすぐこっちも
一段落するから。じゃ。

P.S.
一週間前に送っといた手紙、
ちゃんと受け取った？

　胸に、暖かい点が灯る。みるみるうちにそれは、切ないほどの温度を持ちはじめる。
　俺はあわてて、足を早めた。ここしばらく、郵便物を溜めっぱなしだったポストに向かって走る。
　ふわりと、視界の端を、白くて綺麗なものが通り過ぎる。風に流されてアスファルトに落ちる。小さな染みを残し、熔けて消える。
「……雪、か」
　空を見上げる。降水確率０％なんて予想は、簡単に覆る。本当に、とても簡単に。この世界は、ランダム性と可能性に満ちている。
　おそらく今年最後の雪になるだろう。きっと積もらないだろうが……刹那の雪が俺を包む。
　世界のどこかでは戦争が続いてるらしいけど、俺たちラボメンの日常は、確かにそこそこ平穏に、流れていくのだった。

※アフターストーリー本編内に登場した「牧瀬紅莉栖からの手紙」は、本書に付属しています。封筒は切らずに、そのままのりをはがして開封ください。

カオスヘッド&シュタインズ・ゲート

科学アドベンチャーシリーズ マニアックス

Staff

Editor
瀧川 研二

Writer
広瀬 嘉宜(スタジオ因果横暴)
沢見 剛
石井 ぜんじ
小坂 祐輝
加藤 京平

Design
八神 祥子(ソルバンデラス)

Comic
Tonda

Shortstory
谷崎 央佳

Photo
福島 正大
高嶋 佳代
葛 貴紀

Editorial Assistant
松尾 康平
藤枝 勇

Special Thanks

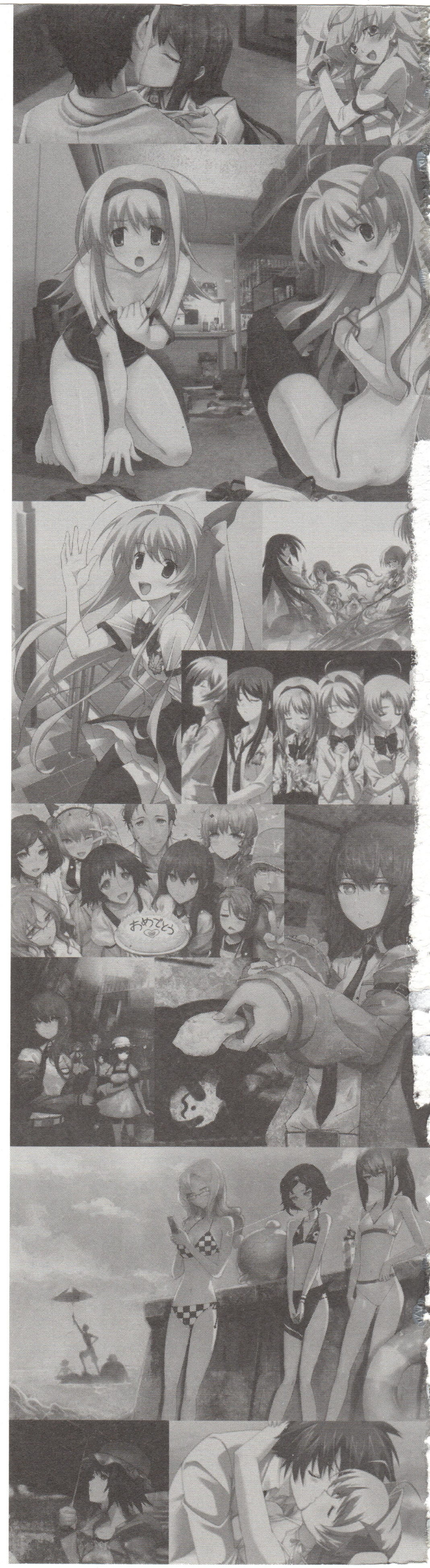
株式会社　5pb.
株式会社　ニトロプラス
株式会社　デジターボ
東 浩紀

株式会社アニブロ、株式会社アニメイト、株式会社いまじん、大網株式会社、株式会社ゲインズ、株式会社ソフマップ、株式会社マグマニ、株式会社メディアランド、株式会社ヨドバシカメラ

株式会社アスキー・メディアワークス、株式会社一迅社、株式会社エンターブレイン、株式会社角川書店、株式会社学研パブリッシング、ジャイブ株式会社、株式会社小学館、株式会社新潮社、株式会社ソフトバンクパブリッシング、有限会社ハーヴェスト出版、株式会社富士見書房、株式会社マッグガーデン、株式会社メディアファクトリー

株式会社アークシステムワークス、株式会社エイデン、株式会社エルフ、株式会社オーディオテクニカ、株式会社オーキッドシード、株式会社キッチンジロー、株式会社グッドスマイルカンパニー、株式会社コスパ、株式会社壽屋、コナミ株式会社、株式会社サイバーフロント、株式会社サードウェーブ、株式会社タイトー、株式会社T-ZONE ストラテジィ、株式会社ティームエンタテインメント、株式会社虎の穴、株式会社ドン・キホーテ、株式会社日本ファルコム、株式会社バップ、ハーマンズ株式会社、株式会社バンプレスト、株式会社ビジュアルアーツ、株式会社ブシロード、株式会社プリンセスソフト、株式会社ブロッコリー、株式会社読売テレビエンタープライズ

株式会社クレバリー、株式会社ケイ・ブックス、株式会社まんだらけ、株式会社メロンブックス、有限会社遊縁、ラオックス株式会社、株式会社ヒロイ電器
学校法人 東京電機大学
秋葉原駅前商店街振興組合
ドクターペッパー、ジョージアマックスコーヒー



カオスヘッド&シュタインズ・ゲート
科学アドベンチャーシリーズ　マニアックス

2010年12月17日　初版発行
2011年 5月23日　2刷発行
編集人　青 野 和 久
発行人　松 下 大 介
発行所　株式会社 ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
電話 03(5304)7602(編集)
03(5304)9112(営業)
印刷所　凸版印刷株式会社

Printed in Japan　ISBN978-4-7986-0146-5 C0076



Chäos;HEAd & Steins;Gate

シュタインズ・ゲート

Science Adventure Series Maniacs

カオスヘッド&シュタインズ・ゲート

科学アドベンチャーシリーズ マニアックス

9784798601465

1920076023811

ISBN978-4-7986-0146-5
C0076 ¥2381E

定価：本体 2,381円＋税

ChäoS;HEAd & Steins;Gate

シュタインズ・ゲート

Science Adventure Series Maniacs

CAUTION

この手紙は本書書き下ろし
ショートストーリーと連動しています。
そちらを通読後、封を開けてください。

それは、高度情報化社会に生まれ落ちた、機械仕掛けで紡がれる神話(ストーリー)。

◆ディープな考察＆合計30ページに及ぶインタビューで「科学ADV」の世界を詳細に解説！
◆『CHAOS;HEAD』＆『CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!』、『STEINS;GATE』の各種CGを一挙収録！
◆『STEINS;GATE』ドラマCD・コミカライズ作品まで徹底分析！ それらを含む完全世界線年表掲載！
◆スペシャルインタビューや特別対談、コラボイラストその他、本書籍ならではの企画が満載！